4 DEV POSTER WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH (2 ADET), CYBERPUNK 2077, FORZA HORIZON 4

#260 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

Eylül 2018 - 11.50 TL (KDV Dahil) ISSN 1301-2134

LEVEL



AYRICA

Devil May Cry 5 | Soul Calibur VI | Call of Duty: Black Ops 4
We Happy Few | No Man's Sky: NEXT | Monster Hunter World
Phantom Doctrine | Dead Cells | Gamescom 2018 Dosyası

www.level.com.tr



KKTC Fiyatı: 15.00 TL



Benim için internet Türk Telekom

Türk Telekom

World of Warcraft
Battle for Azeroth

World of Warcraft'ın yedinci ek paketi yine büyük umutlarla geldi. Peki ne umduk, ne bulduk?

Sayfa 52

#260 İÇİNDEKİLER



DUVAR SÜRÜNGENİ

"Yaz rehavetine elveda, oyun mevsimine merhaba" adlı kötü giriş cümlemi daha da klişe bir hale getirmek için, "Bir fuarı daha geride bıraktık…" ekini yapmak istiyorum. Böylece çaktırmadan da bahsetmek istediğim tüm konuları bir cümleye sıkıştırmış oldum.

Evet, gerçekten de Eylül ayı geldi çattı ve Ağustos'un değişmez etkinliği Gamescom'u da geride bıraktık. Fuarda olan biten yine dosya konusu olarak ilerleyen sayfalarda sizleri bekliyor.

Gamescom'un dışında elbette ki kapak konumuz olan WoW olayı, Battle for Azeroth da bir hayli bizi meşgul etti. Biz derken Emre'yi kast ediyorum elbette. 1600'lü yıllardan beri WoW oynayan ve kesinlikle bu hevesinden vazgeçmeyen Blizzard hayranı Emre, eklenti paketi çıkar çıkmaz enerji içecekleri eşliğinde WoW'un başına oturdu, incelemeyi yazmak için ara verdi ve sonra kaldığı yerden devam etti. Kapsamlı incelememizi okumadan geçmeyin derim; bir WoW hayranının dilinden inceleme okumak apayrı bir keyif verecektir.

Ve son olarak, No Man's Sky'ın eriştiği sağlam noktaya, Next güncellemesine değindik bu ay. İlk başlarda gerçekten biraz fazlasıyla sığ olan oyun şimdi kesinlikle alınmayı ve tecrübe edilmeyi hak ediyor.

Herkese keyifli oyunlar diliyorum; gelecek ay görüşmek üzere!

Not: "Oynadık bile diyemezsiniz." ambargosu kalktığı için rahatlıkla söyleyebilirim artık; bir süredir Spider-Man'i oynuyorum. Hatta o kadar çok oynadım ki gözlerimi kapattığımda New York'ta salınırken görüyorum kendimi. Sony izin verseydi kapağımıza taşımaktan çekinmeyeceğimiz Spider-Man'i gelecek ay inceleyebileceğiz; duvar sürüngeni dostumuza selam olsun!

Tuna Şentuna

editor@level.com.tr @apeiron @tunasentuna /tsentuna

PS4 Pro

PlayStation®4'e ÖZEL

4K HDR

MARVEL

SPIDER-MAN

BE GREATER
07.09.18







16
www.pegi.info

PS4 Pro
PS4™PRO ENHANCED

INSOMNIAC GAMES

LEVEL EKİBİ



Emre Öztınaz

PC/PS4/VITA
Blizzard oyunlarına ölümüne bağlı, PC fanatiği (Son zamanlarda PS4 ile yakınlaşmaya başladı) mobil oyun geliştirici. Ay sonu gelmeyen yazılar yüzünden cinnet geçirip oraya buraya saldıran görsel yönetmen. Kahve içerek sakinleştiği yönünde de duyumlar var.

emre@level.com.tr
@eoztinaz



Kürşat Zaman

PC/PS4/XONE
Bitmeyen pil icat etmeye çalışırken çarpıldığı günden beri simülasyonlara düşkün. İstanbul'dan ayrılıp organik tarım yapacakken kendisini dergide buldu. Hayatı boyunca her gün kısır ve kahve içse şikayet etmez, iki gün aralıksız otomobil yarışı izlese bıkmaz. Bir de arada motorsporları ile alakalı bir şeyler yapıyor.

@kursatzaman
@kursatzaman



Cem Şancı

PC
LEVEL'ın en kıdemli yazarı. 1998'ten beri dergide yazılarıyla, köşesiyle okurlarına ulaşıyor. Atari 2600'dan beri video oyun dünyasını takip ediyor. Yazılarını her ay dergi matbaaya gitmeden 10 dakika önce yetiştiriyor. Mesajlara üç gün sonra dönüyor. Bu ara saçlarını kazıttı ama yeni fotoğrafını inatla göndermediği için uzun saçlı eski fotoğrafını kullanıyoruz.

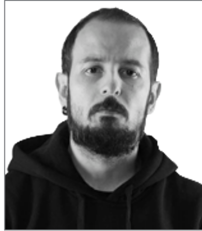
@cem_sanci
@cemsanci



Ertuğrul Süngü

PC/X360
Oyun oynaya oynaya, okuya okuya akademisyen oldu. Üniversitede ders falan veriyor. Onun için oyun bir meta değil. Sadece grafik ve senaryodan oluşan bir yapıdan çok daha fazlası olduğunu düşünüyor ve bunu her zaman dile getiriyor. Oyun türü ayırt etmeyen ender yazarlardan ama favorileri RPG ve Strateji.

/ertugrul sungu
@ErtugrulSungu



İlker Karaş

PC/PS4
Konu eSports olduğunda adeta bir proje makinasına dönüşüyor. Ona bir fikrinizden bahsedin. 15 dakika sonra size gidebileceğiniz sponsorlardan projenin dijital pazarlamasına kadar anlatsın. Hobi olarak başladığı LEVEL yazarlığından Türkiye'nin en etkili eSports projelerini hayata geçiren noktaya gelmiştir.

@rzrblds
@rzrblds



Enes Özdemir

PC
Atari neslinden gelen bir gamer, hala headbang yapan bir bünye. Bir ara online oyunlarla kafayı bozmuştu. Kendisi hala bir LoL'cü ve son zamanlarda PUBG'ye de ciddi manada sardı. 5,5 seneyi aşkın süredir LEVEL'da yazıyor. Hala ara sıra masa başında hamburger yerken Pokemon izliyor. Ha bir de, rollerblade mi paten mi yapıyor ne?

@Ghostshoot
@enesozdemirr1907

LEVEL
#260 Eylül 2018

YAYINCI
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

İCRA KURULU BAŞKANI
Cem M. Başar

YAYIN DİREKTÖRÜ (Sorumlu)
Gökhun Sungurtekin

EDİTÖR
Kürşat Zaman kursat@level.com.tr

YAYIN KURULU
Cem Şancı cemsanci@chip.com.tr
Tuna Şentuna editor@level.com.tr

GÖRSEL YÖNETMEN
Emre Öztınaz emre@level.com.tr

KATKIDA BULUNANLAR
Ahmet Rıdvan Potur
Berçem Sultan Kaya
Burak Güven Akmenek
Cantuğ Şahiner
Ceyda Doğan Karaş
Ege Tülek
Ercan Uğurlu
Ertuğrul Süngü
Gizem Kıroğlu
İlker Karaş
Merve Çay
Nevra İlhan
Olca Karasoy
Özay Şen
Rafet Kaan Moral
Recep Baltaş
Sonat Samir
Selçuk İslamoğlu
Simay Ersözlü
Şahin Derya
Tolga Yüksel

Ankara Temsilcisi: Erdal İpekeşen, 0 312 207 00 71
Web: www.level.com.tr

YÖNETİM
Tüzel Kişi Temsilcisi: M. Rauf Ateş
Satış ve Dağıtım Direktörü: Egemen Erkorol
Finans Direktörü: Didem Kurucu
Üretim ve Planlama Direktörü: Yakup Kurtulmuş

REKLAM
Grup Başkanı: Nisa Aslı Erten Çokça
Grup Başkan Yardımcısı: Neslihan Can
Satış Koordinatörü: Seda Erdoğan Dal
Satış Müdürü: Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
Tel: 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93

REKLAM TEKNİK
Teknik Müdür: Ayfer Kaygun Buka
Tel: 0 212 336 53 61 - 62

REZERVASYON
Rezervasyon Tel: 0 212 336 53 00 - 57 - 59
Rezervasyon Faks: 0 212 336 53 92 - 93

Reklam Ankara Bölge Temsilcisi: Sezinur Balıkçıoğlu
Tel: 0 312 207 00 72 - 73

Hedef Sayfalar Tel: 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

Yönetim Yeri: Kuştepe Mah. Mecidiyeköy Yolu Cad. No:12
Trump Towers, Kule 2, Kat: 21-22-23, 34387, Şişli, İstanbul
Tel: 0 212 410 32 00, **Faks:** 0 212 410 35 81
Baskı: Bilnet Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Dudullu Organize San. Bölgesi 1.Cad. No:16 Ümraniye-İSTANBUL
Tel: 444 44 03 • **Fax:** (0216) 365 99 07-08 • www.bilnet.net.tr
Sertifika No: 31345
Dağıtım: Demirören Dağıtım Satış Pazarlama Matbaacılık
Ödeme Aracılık ve Tahsilat Sistemleri A.Ş Tel: 0 212 449 63 63
Yayın Türü: Yerel, süreli, aylık
FIPP üyesidir.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com - www.doganburda.com

Çalışma saatleri: Her gün saat 09.00 - 22.00 arasında hizmet verilmektedir.


AKRACING
RACE AHEAD
AKRACING
PRO X SERIES
Yeni Rakip Sahada!

Eylül

4 Eylül

Destiny 2: Forsaken (PC, PS4, Xbox One)
Zone of the Enders: The 2nd Runner MARS (PC, PS4)
Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age (PC, PS4)
Planet Alpha (PC, PS4, Xbox One, Switch)
Shadows: Awakening (PC, PS4, Xbox One)

6 Eylül

Gone Home (Switch)

7 Eylül

Immortal: Unchained (PC, PS4, Xbox One)
NBA 2K19 (PC, PS4, Xbox One, Switch)
NBA Live 19 (PS4, Xbox One)
SNK Heroines: Tag Team Frenzy (PS4, Switch)
Marvel's Spider-Man (PS4)

11 Eylül

Dakar 18 (PC, PS4, Xbox One)
V-Rally 4 (PS4, Xbox One)

14 Eylül

ReCore: Definitive Edition (PC, Xbox One)
NHL 19 (PS4, Xbox One)
Black Clover: Quartet Knights (PC, PS4)
Shadow of the Tomb Raider
(PC, PS4, Xbox One)
Yirmi seneden uzun zamandır bizimle olan seri sanki her oyunuyla biraz daha gençleşiyor, değil mi?

18 Eylül

The Bard's Tale IV (PC)
Insurgency: Sandstorm (PC)
Transference (PC, PS4, Xbox One)
Warface (PS4)
Fishing Sim World (PS4, PC, Xbox One)

20 Eylül

The Gardens Between (PC, PS4, Switch)

25 Eylül

Valkyria Chronicles 4
(PC, PS4, Xbox One, Switch)

26 Eylül

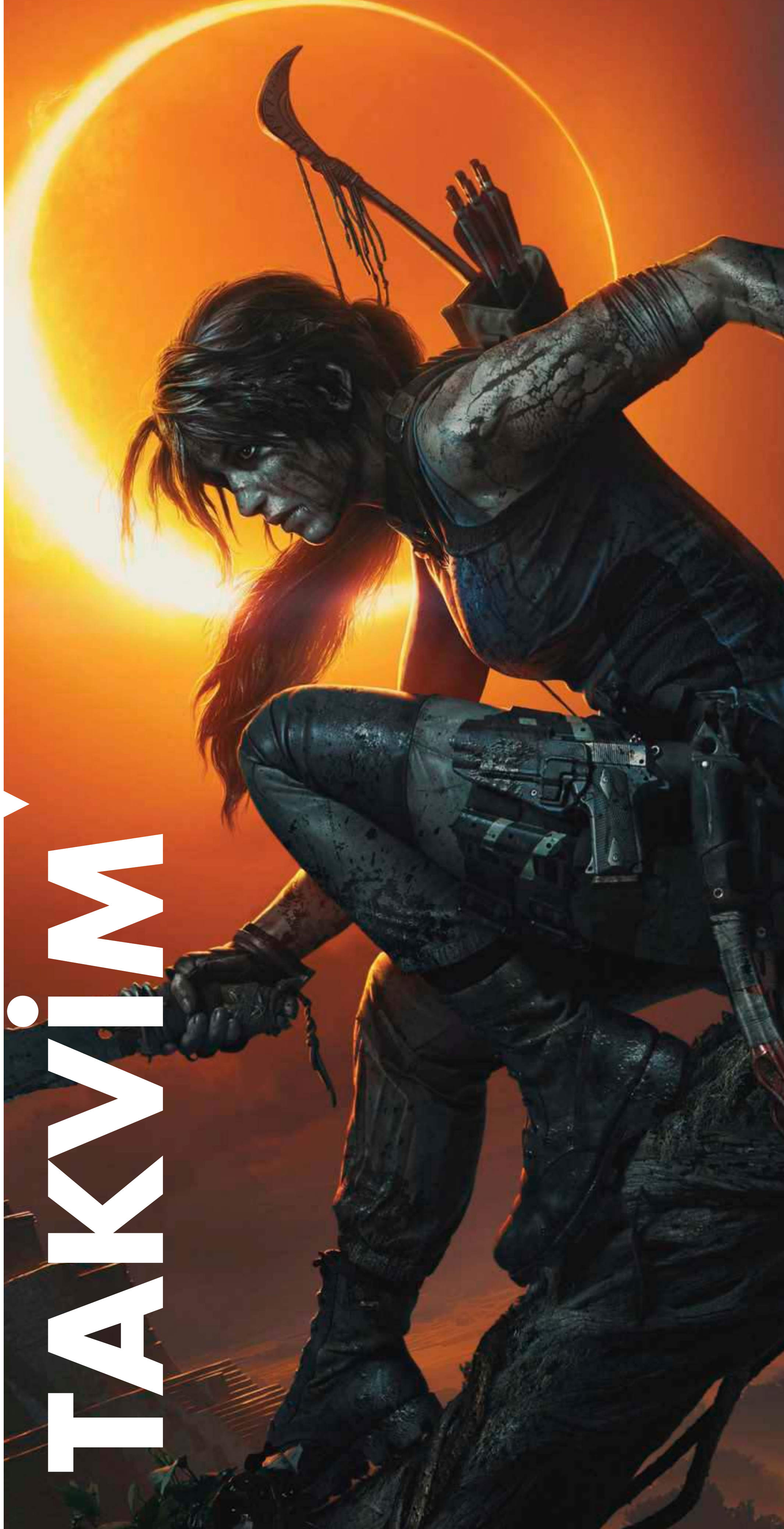
The Crew 2: Gator Rush (PS4, PC, Xbox One)

27 Eylül

Life is Strange 2: Episode 1 (PC, PS4, Xbox One)

28 Eylül

FIFA 19 (PC, PS4, Xbox One, Switch, PS3, 360)
Dragon Ball FighterZ (Switch)



Yayımlanmasını istediğiniz fotoğrafları inbox@level.com.tr adresine gönderin, eğlenceye siz de katılın!

KÜHEYLAN





Dear Küheylan enthusiasts! From now on we will be publishing LEVEL in English as we want to reach a wider audience... Falan diye gerçekten tüm dergiyi İngilizce yapsak bir ay, acaba ne düşünürsünüz? Bir anda satışlarımız patlar mı yoksa patlar mı (Kötü anlamda)? Neyse öyle bir şey yapmayacağız, merak etmeyin. Diyeceğimiz o ki bu ayı Alliance Vs. Horde ayı olarak ilan ettik, dergide bir MMO havası esti. Sonra o havayı döviz çalkalanması yuttu, araya bayram girdi havamız değişti derken Eylül geldi çattı, yaz bitti resmen. Olacak iş değil! Neyse, oyun mevsimi açıldı diyerek kendimizi avutuyor ve we are leaving you with Küheylan, the funniest section of the magazine! Bye, have a good time...

Geçen ay döviz kurlarında neler oldu?

Herkes sakin sakin oturuyor, günler, aylar geçerken doların, avronun yavaş yavaş kendi yolunda ilerlemesini uzaktan seyrediyordu. Sonra bir anda acayip bir şeyler oldu, büyük bir çalkalanma ile birlikte sevgili dolar ve pek sayın avro, diğer para birimleriyle birlikte TL karşısında yükselişe geçti. Ortam öyleydi ki telefonda bir arkadaşınıza, "Dolar 6.2 olmuş!" dereken dolar, "Watch it!" diyerek yanımızdan 6.3 ile geçiyor, "Abi ne oluyor?" diye soramadan 6.4, 6.5 ve sonunda 7'ye kadar varıyordu. Avro ve Sterlin de durur mu, onlar da çılgın bir artışla doları takip ediyor ve kimse bu duruma karşı bir şey yapamıyordu. Trump da arkadan gazı verdikçe vermedi mi? Herkes gözü ekranda gelişmeleri izlerken "Dolar 10 TL olur abi..." diyenler de çıktı, "Venezuela'ya dönüşür müyüz?" diye korkanlar da. Çok garip bir ortamdı, umuyoruz ki tekrarı olmaz!

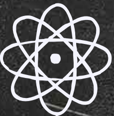
MINI BOSS

- Patron yine buraya düştük, iyi mi...
- Değil. Ne saçma bir soru?
- Peki ne yapacağız?
- Bizi ikide bir niye yayından kaldırdıklarını araştıracak, öcümüzü alacağız.
- Öç almak biraz ağır olmadı mı patron?
- Oğlum öcün hafifi ağırı olmaz, biraz ağır öç alamayız.
- Ne çok öç dendi...
- Yaz yaz hiç çekilmedi değil mi? İyi bayramlar diyelim o zaman okurlarımıza.
- Siz de iyi alıştınız bu Truman Show kafasına patron; kendi kendimize yayındaymışız gibi bir havalar...
- Havalar nasıl olursa olsun, sizin havanız iyi olsun LEVEL okurları!
- Hah, tam oldu...

Witcher heyecanı!

Tam olarak kim olduğunu çözemediğimiz arkadaşımız EmuPlatGames, Witcher'a olan ilgisini Mitsurugi'nin üzerini Witcher oyun kutusuyla kapatarak gösteriyor ama sorarız sana, bir gün elinde Katana'sıyla Mitsurugi karşına dikilince seni Geralt mı koruyacak? (Neden olmasın...) Fakat güzel kombinasyon olmuş, eline sağlık...







Yeni kapak çizerimizi belirledik

Sevgili Ahmet Doğan Yavuz, "Küçük bir kapak cosplay'i... Benim koleksiyonum yok; çok yeni bir takipçiyim ama böyle bir yeteneğim var." diyerek geçen sayının kapağını el çizimi tekrar hayata geçirmiş. Ellerine sağlık Ahmet, ileride bu konuda ilerlemen dileğiyle...





Bu ay çıkacak olan önemli oyunlara bir göz atıyoruz...

Spider-Man

Yok radyoaktif örümcek ısırmış da, Peter Parker'ın güçleri olmuş da...
Çok güzel karelere bölünmüş olan bir New York'ta salına salına gidip ona buna tekme atacağımız bir oyundan başkası değil Örümcek-Adam, boşuna örümceklere radyasyon yükleme Marvel. Ayrıca PC sahipleri bu oyunu oynayanlardan da büyük nefret edecek; Sony'nin resmen iç savaşa yol açmak istediği ortada.

Shadow of the Tomb Raider

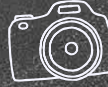
Lara yine çığlık çığlığa bağırarak oraya buraya atlayacak, orada niye olduğu belli olmayan bulmacaları çözecek, bir şeyler... Sanki dünyada insanların adım atmadığı yer kaldı da bu hanımefendi gidip eliyle koymuş gibi buluyor. Senden önce Amerika oraları çoktan talan etti ey Lara! Gerçi sen de mi Amerikalıydın?

Life is Strange 2: Episode 1

O kızlar gitti, şimdi de kartondan maske yapıp etrafta bebe bebe dolaşan veledin teki geldi. Babası da tam depresyonda zaten, otur bir de onunla uğraş. Bakalım tüm bölüm boyunca kaç saat etraftaki her şeyi tek tek inceleyip müthiş zaman kaybedeceğiz...

İki raf dolusu LEVEL!

"Ben Fırat Veral. LEVEL Dergisini Temmuz 1997'den beri takip ediyorum. Yaklaşık 12-13 sayı eksiğim var ve şu an mobil oyun geliştiricisiyim. İleride kendi oyunlarımın tanıtımlarını da görmek dileğiyle..." diyen Fırat'ın koleksiyonu takdire şayan. Geliştirdiğin oyun bitince görüşürüz Fırat, teşekkürler.







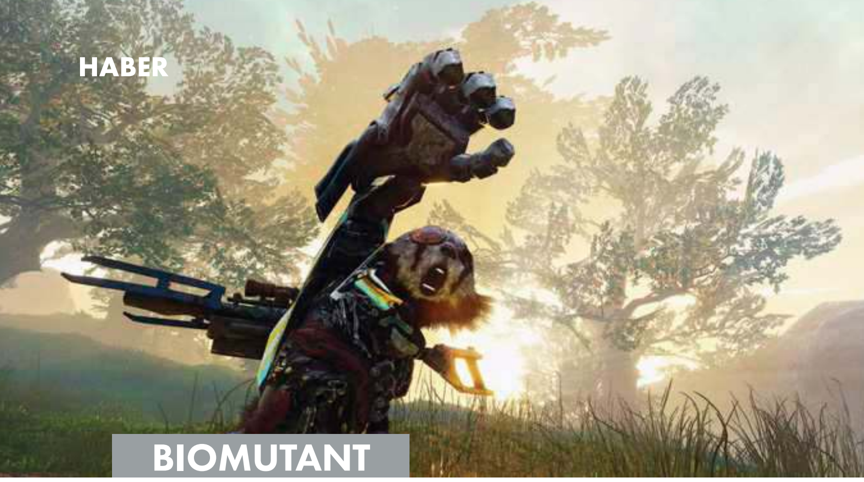
HABER

DOOM ETERNAL

Slayer 2.0 ile daha büyük bir aksiyon geliyor!

2016'nın Doom'unun aksiyonun son noktası olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz; DOOM Eternal bir önceki oyunda olan her şeyi bir seviye daha üste çekerek aramıza katılmaya hazırlanıyor.
Başroldeki kahramanımız, Doomguy'ın adı Slayer olarak belirlenmiş durumda, belki biliyorsunuzdur. Yeni oyunda çok daha yetenekli bir Slayer ile buluşacağız. Öyle ki kahramanımız artık duvarlardan zıplayabilecek, borulara tutunacak, ileri atılabilecek ve yepyeni oyuncağı, bir pompalı tüfeğin parçası olan Meat Hook ile Örümcek-Adam gibi kendisini düşmanlarına doğru çekebilecek. Daha fazla dikey bölüm tasarımları içerecek olan oyunda bu sayede resmen 3D bir platform oyunu tecrübesi yaşayacağız. Kahramanımız bu şahane yeni silahının yanında omzunda taşıdığı bir alev püskürtücü ve uzayıp kısalabilen de bir bıçakla birlikte savaşa girecek.Eski düşmanlarımız, Pain Elemental, Archvile ve Arachnotron gibi zebaniler dönüş yaparken yepyeni ve yenilenmiş bolca yaratık da Doom Eternal'ın birer parçası olacak. DOOM Hunter ve Marauder'ların baş ağrıtacağını düşünüyoruz...
Artık Mars'la kısıtlı bir oynanış da söz konusu değil. Mars'ın yanında Phobos, Cehennem ve –büyük ihtimalle- Cennet'te de bulunacağız.
id Software ilginç bir özellik daha ekliyor oyuna. Olayın multiplayer kısmında istersek arkadaşlarımızı alıp bir başka kişinin oyununa "zebani" rolünde girebileceğiz. O oyuncuyu hedef alan, heyecan verici bir tecrübe yaşayacağız. (Boss seçmek mümkün mü acaba?)
DOOM Eternal'ın çıkış tarihi henüz belli değil. PC, PS4 ve Xbox One için hazırlık aşamasında olduğunu biliyoruz ve belki Switch de bu kervana eklenir.







BIOMUTANT

Fantastik bir Kung-Fu serüveni...

2017'deki Gamescom'da da yer alan Biomutant, bu yılki Gamescom'un da ünlü konuklarındandı ve bir kez daha baktığımızda ortamda Kung-Fu'ya dair pek bir şey göremedik...
Evet, Biomutant yıkımla yüzleşmiş bir gezegende geçen, enteresan bir Kung-Fu hikayesini konu ediyor. Ne var ki kahramanımız olan garip yaratık dövüş sanatlarından çok silahlarına ve mutant özelliklerine güvenerek savaşıyor. Kahramanımız silahlarıyla savaşıyor ve yeterince savaşınca elindeki silaha göre şekillenen büyük Wushu saldırısını gerçekleştiriyor. Bu karakterden karaktere hızlıca seken bir dövüş formatı da olabiliyor, zamanı yavaşlatan ve kafa atmanıza olanak tanıyan bir saldırı da... Yeni demoda kahramanımızın yeni mutant yeteneklerinden birini de gözlemleme imkanı bulduk. Su benzeri alanlara geldiğimizde buradaki birikintiyi vücudumuza çekip etrafımızda kocaman bir balon oluşturabiliyoruz. Bununla yükseklere zıplamak mümkünken, düşmanlarımızla karşılaştığımızda da Katamari Damacy benzeri bir mekanikle düşmanlarımızı etrafımıza yapıştırıp yuvarlanmaya devam edebiliyor ve dilediğimiz an hepsini dağıtabiliyoruz.
Öğrendiğimiz bir başka bilgi de kahramanımızın bir Mech kullanabilecek olmasıyla ilgili. Tamamıyla kişiselleştirilebilen bu mech etrafa renkli yaratıklar da püskürtebiliyor, silahını da ateşleyebiliyor, şarj olup sağlam bir yumruk da patlatabiliyor. Kahramanımız bu mech ile devasa bir yaratıkla da yüzleşti ve burada da saçtığı minik yaratıkların dev boss tarafından yenilip, doyunca dilinin dışarı çıkması ve bu dili ezebilmemizle karşılaştık, gördüklerimiz çok hoşumuza gitti.
PC, PS4 ve Xbox One için hazırlanan Biomutant'ı kesinlikle takip listenize almalısınız ve çıkışı için de gelecek yaz aylarını beklemelisiniz... ◆

DEVIL'S HUNT

Cennet ve cehennem arasında mekik dokumak

Layopi Games'i duydunuz mu? Duymamanız normal çünkü nispeten yeni bir oyun firması. Polonya'da yer alan bu yeni oluşumun iddialı da bir çalışması var: Devil's Hunt.
Paweł Leśniak yıllar önce Equilibrium adında bir kitap yazıyor ve kitapta Desmond adındaki bir adamın cennet ve cehennem arasındaki savaşta yer almasını anlatıyordu. Pawel daha sonra Layopi Games'i kuruyor, bu kitabın konusunu da bir aksiyon oyununa dönüştürüyor. Gamescom'da gösterimde olan 11 dakikalık demoda da oyunun bir hayli geliştirilmesi gerektiğini anladık. Şöyle ki oyun biraz DMC, biraz Prototype, biraz Dante's Inferno gibi kokuyor. Her ne kadar oyun Pre-Alpha aşamasında olsa da orijinallikten fazlasıyla yoksun bir hava var. Kahramanımız Desmond, deri ceketiyle cehennemde dolanırken belirli alanlara gelince kapılar kapanıyor, kollarından Prototype'takine benzeyen zırhlar ve pençeler çıkıyor ve belirli sayıda cehennem zebanisini yenince tekrar çizgisel yolunda ilerlemeye devam ediyor.
Hafif ve ağır saldırıların yanında büyü güçleri de kullanabilen Desmond, yere güçlü bir şekilde vurup düşmanlarını sersemletebiliyor ve yay şeklinde alevler sallayarak yaratıklara zarar verebiliyor. Yeterince yaralanan bir yaratığı da aynı Doom'daki gibi bitirici bir hareketle, şekilli bir biçimde öldürebiliyorsunuz.
Oyunun yapımcısı Pawel, kitaptaki çekişmenin ve karanlık havanın, sağlam bir anlatımla birlikte oyunda olmasını istediğini vurguluyor. Biz de diyoruz ki bu basit oynanış ve aksiyon oyunu tercihiyle bu iş zor... Yine de zaman içerisinde oyunun güzelleşeceğini umut ediyoruz... ◆



SOUNDFALL

Ritim, müzik, aksiyon, macera!



Epic Games'den ayrılıp kendi oyun firmasını kuran Drastic, geçtiğimiz ay ilk oyunlarını duyurdu, şahane bir fragmanla da neyle karşı karşıya olduğumuzu gösterdi. Soundfall izometrik bir açıdan oynanan, müzik ve ritmi ön planda tutan, enteresan bir aksiyon oyunu.
Melody adındaki lila renkli saçlara sahip kızımız, Discord adındaki karanlık gücü durdurmak için yola çıkıyor ve bu sırada müziğin gücünü kullanarak düşmanlarına karşı koyuyor. Peki bunu nasıl yapıyor?



Elbette ki gamepad'in analog kollarını kullanarak! Çalan müziğin ritmine göre saldırılar yapan ve engelleri aşan Melody, değişen müzikle birlikte farklı yeteneklerini de ortaya çıkartabilecek.
Soundfall'un bölümleri her defasında değişen bir yapıya sahip olacak ve bu da eğer başarısız olursak bir sonraki denememizde farklı bir bölümle karşılaşacağımız anlamına geliyor. (Dead Cells?)
Oyunla ilgili dikkat çeken bir başka önemli konu da görselliği. Unreal Engine kullanılarak hazırlanan Soundfall'un grafikleri resmen anime tadında ve şu haliyle bile harika gözüküyor. Eminiz ki farklı bölüm temalarında iyice güzel atmosfere sahip mekanlar göreceğiz...
Gelecek yılın herhangi bir zamanı piyasada olması beklenen oyun PC, PS4, Xbox One ve Switch için hazırlanıyor. Eğer müzikle ilgili oyunlara ilgiliyseniz, hem oyunu listenize ekleyin, hem de derhal fragmanını izlemek için internete adım atın. ◆

INMOST

Sanki H.P. Lovecraft dokunmuşçasına...

Pocket Rumble adındaki pikselli dövüş oyununun yapımcısı Chucklefish, piksel olayında ne kadar başarılı olduğunu bu oyunla kanıtlamıştı bize sorarsanız. Fakat meğer adamlar aslında başka oyun türlerinde çok daha yeteneklilermiş; Castlevania'yı andıran görüntüsüyle ve müthiş atmosferiyle anında ilgi çeken Inmost, tam bahsettiğimiz türde bir oyun...
Tam olarak neyden bahsettiğimizi anlamak için hemen oyunun ismini YouTube'dan aratın ve fragmanı izleyin. Görecekleriniz, anlatacaklarımızın arka planını oluşturmak için çok önemli.
Tamamıyla piksel grafiklerden oluşan ama ışıklandırma anlamında son teknolojiyi kullanan Inmost, karanlık ve içi tuzaklarla, garip yaratıklarla dolu bir kalede geçiyor. Yetenekleri birbirinden farklı üç karakteri kontrol edeceğimiz oyunda her şeyin merkezinde de bir kızcağız bulunuyor –ki onun rolü hakkında net bir bilgi yok.
Inmost'ta çoğunlukla mükemmel bir biçimde oyuna aktarılmış olan garip yaratıklardan kaçacağız veya onları tuzaklara sürükleyip kurtulmaya çalışacağız. Karakterlerden bir tanesinin kılıç kullanabildiğini de görmedik değil ama sanmayın ki her yaratığı silahlarınızla durdurabilin...
Gizli geçitlerle ve sürprizlerle dolu olan Inmost'un hangi sistemler için hazırlandığı da bir muamma, ne zaman çıkacağı da... Bizim tahminimiz ise Steam'in es geçilmeyeceği ve 2019'un sonbaharı. Bakalım tahminimiz tutacak mı? ◆





SON DAKİKA!

◆ Bu ayın 21'inde piyasada olmasını beklediğimiz Spyro Reignited Trilogy, ilginç bir kararla 13 Kasım'a ertelendi.

◆ Vaktinde –nedense- fazlasıyla beğenilen TimeSplitters serisi, tarihin tozlu sayfaları arasında yok olmak üzereyken hakları Koch Media tarafından satın alındı. Yeni bir oyun hazırlığının başlayacağını tahmin etmek zor değil...

◆ Arkane Studios'un başarılı aksiyon oyunu Dishonored'ın şimdilik dinlenmeye çekildiği açıklandı. Yeni bir oyunu 2022'den önce göremeyiz, haberiniz olsun.

◆ 2016'da PS4'te boy gösteren, bedava oynanabilen garip aksiyon oyunu Let it Die, önümüzdeki aylarda PC'ye de geliyor. İnternetten oyunun videolarını izlemenizi tavsiye ederiz.

◆ id Software'ın aksiyon bombası FPS'si Rage 2'nin multiplayer kısmının bulunmayacağı açıklanmıştı lakin yapımcılardan gelen bir açıklamaya göre oyunda bir çeşit sosyal ağ olacak. Bunun tam olarak neyi ifade ettiği ise belirtilmedi.

◆ Apple bir oyun stüdyosunda geçen, her bölümü 30 dakika olan bir komedi dizisi üzerinde çalışıyor. (En azından söylentiler bu yönde.) Projede Ubisoft'un da yer aldığı belirtiliyor; bakalım ortaya eğlenceli bir yapım çıkacak mı?

◆ Hazırlığı süren yeni Sonic the Hedgehog filminde Dr. Robotnik'i kimin canlandıracağı açıklandı: Jim Carrey!

◆ 30 senelik bir konsol olan Mega Drive'a geçtiğimiz ayın ortalarında Tanglewood adında bir platform oyunu çıktı. Bu oyuna Steam üzerinden sahip olmak da mümkün ama Mega Drive'da oynadıktan sonra çok da bir anlamı yok...

◆ Overwatch'a Blizzard'ın gösterdiği destek tek kelimeyle inanılmaz. Son yayımlanan D. Va animasyonunu mutlaka izleyin ve ardından da oyunu açıp Kore'nin ünlü sahil kenti Busan'ı konu eden haritasında alan kontrolü temalı savaşta yer alın.

◆ Ubisoft doğru bir adım atarak Assassin's Creed'e 2019'da yeni bir oyun getirmeyeceğini açıkladı. AC Origins'e bir başka ülke/zaman dilimi teması giydirilmiş "yeni" bir oyun görmeyeceğimiz için memnunuz.

◆ Castlevania'nın ruhani takipçisi olarak nitelendirilen ve Kickstarter'dan 5.5 milyon dolar bağış toplayan Bloodstained: Ritual of the Night 2019'a ertelendi ve PS Vita versiyonu da iptal edildi. PS Vita'larınızı artık rahatça toprağa gömebilirsiniz.



PLANET ALPHA

Another World'den sonrası...

Dergiyi ayın 1'inde aldığınızı varsayarak tam dört gün sonrası için mükemmel bir plan hazırlıyoruz sizler için: Planet Alpha'yı almak ve tadını çıkartmak!
4 Eylül'de PC, PS4, Xbox One ve Switch için piyasada olacak olan Planet Alpha, eski dönem oyuncularının çok iyi bildiği Another World'ün izinden gidiyor. Ve bize sorarsanız, yapımcı Adrian Lazar çok daha iyisini ortaya çıkartmışa benziyor.
Garip bir gezegen ve No Man's Sky'ın yaratıklarını ve bitki örtülerini aratmayan ve hatta daha iyisini gözler önüne seren bir yaşam söz konusu. Biz de bu fantastik gezegende hayatta kalmaya çalışan bir adamı kontrol ediyoruz. Her şey üç boyutlu taklidi yapan iki boyutlu bir ortamda geçiyor, her şey aksiyon dolu gibi gözüküp işin içine bolca bulmaca karıştırılması planlanıyor.
Günün evrelerine göre bitkilerin ve yaratıkların farklı tavırlar sergileyeceği oyun, görsel anlamda ise tek kelimeyle inanılmaz. Göreceğiniz her şey düşük poligonlu ve kaplamasız modellerden oluşuyor ama renk kullanımı ve atmosfer o kadar sağlam ki oyundan gözlerinizi almanız pek mümkün olacağa benzemiyor.
Planet Alpha 2013'ten beri geliştirilmekte ve beş yıllık geliştirme sürecinin meyvesi çok sağlam olmuş; emeği geçen herkesin ellerine sağlık diyoruz. ◆

NEO GEO MINI

King of Fighters'cılar buraya!

NES Mini, Mega Drive Mini derken kervana Neo Geo da katılıyor...
Baktı SNK bu işte para var, millet retro diye parayı gömüyor bu klasiklere, o da kendi Mini konsolu, Neo Geo Mini'yi piyasaya sürmeye hazırlanıyor.
Diğer örneklerin aksine daha farklı bir görüntüye, bir Arcade makinesi görüntüsüne sahip olan Neo Geo Mini, rakiplerine fark atan birkaç özelliğe sahip ve bunların en önemlisi de 3.5"lik bir ekrana sahip olması. Eh, ekran olunca kontrol etmek için tuşlar da gerekiyor ve bunlar da zaten hali hazırda Arcade kabininde bulunuyor. Elbette son derece küçük bir alet olduğu için oyunları buradaki tuşlarla ve kolla kontrol etmek zor olacağından dışarıdan gamepad desteği de verilmiş. Ekran için de çözüm var; konsolu televizyonunuza bağlayabiliyorsunuz.
Neo Geo Mini'nin Japonya ve diğer ülkeler için iki farklı versiyonu planlanıyor. Japonya için olan daha renkliyken, bu taraflara gelme olasılığı bulunan koyu ve daha karizmatik bir görünüme sahip.
Minik konsolun içerisinde 40 tane oyun bulunacağı da belirtiliyor. Bunların arasında King of Fighters serisi, Art of Fighting, Fatal Fury, Samurai Shodown, The Last Blade 2, Metal Slug serisi ve King od the Monsters gibi klasikler bulunuyor. Konsolun fiyatı veya çıkış tarihi ise henüz belirtilmiş değil. ◆



Call of Duty **Black Ops 4**

Ne güzel bir oyunumuzdun sen.
Niye böyle oldu?

Sayfa
26



Heyecan Metre
Oyunun potansiyelini
5 üzerinden değerlendiriyoruz



Yapım Bandai Namco **Dağıtım** Bandai Namco
Tür Dövüş **Platform** PC, PS4, XONE
Web www.bandainamcoent.com/games/soulcalibur-vi
Çıkış Tarihi 19 Ekim 2018

Soul Calibur VI

Kılıçları, kalkanları kuşanma vakti tekrar geldi!

Türkiye kafasını League of Legends ve en yeni örneğiyle Fortnite'a gömmeden önce Call of Duty furyası olmuştu; daha öncesinde de Quake vardı, Unreal Tournament oynanırdı. Konu bilgisayarlara uzamadan önce ise bildiğiniz üzere bir Atari Salonu dönemi geçirmişti Türkiye. Bu yerlerde de öyle gidip FPS, MOBA oynayamazdınız çünkü bu oyun türleri daha keşfedilmemişti. Varsa yoksa shoot'em up'lar, beat'em up'lar ve Street Fighter'ın da başını çektiği dövüş oyunları vardı. Dövüş oyunları o dönemin fenomeniydi ve teknoloji geliştikçe üçüncü boyut da işin içine girdi, Virtua Fighter, Tekken dönemi başladı, yumruk yumruğa dövüşe Soul Calibur ile birlikte silahlar da eklendi.
Soul Calibur'un evlere girmesini sağlayan konsol ise Dreamcast oldu. Dönemi için bir mucize gibi olan Dreamcast'te Soul Calibur o kadar iyi gözüküyordu ki, atari salonlarının grafiklerini bile geride bırakmayı başarmıştı. Kıran kırana bir mücadele sunan Soul Calibur serisi daha sonra PlayStation ve Xbox'a terfi etti. Her oyunda da ilginç bir durum oluyordu; dışarıdan gelen konuk dövüşçüler... Yoda ile Darth Vader mı gelmedi, Kratos mu, Ezio mu, Spawn mu... Bu sayede biraz daha fazla dikkat çeken Soul Calibur belki hiçbir zaman bir Street Fighter veya Tekken popülaritesine ulaşamadı ama yine de kendine has bir hayran kitlesi vardı. Onlardan bir tanesi de bendeniz, hiçbir zaman Soul Calibur'a olan ilgimi kaybetmedim!

Soul Edge'in peşinde geçen hayatlar

Seneler önce, bir diyarda, yaşanan bolca savaş, kan ve vahşetten sonra bir kılıç doğmuş ve bu kılıcın adı da Soul Edge olarak anılmaya başlanmış. Soul Edge'e kim dokunursa ve



kullanmaya çalışırsa onun etkisi altına girip kendisini kötülüğün kollarında buluyormuş. Soul Edge'in yozlaşmış gücünden etkilenmeyen tek kişi ise Algol adında bir savaşçı olmuş. Ne var ki Algol'un oğlu bir gün Soul Edge'i kullanmaya karar verince Algol hem oğlunu öldürmek zorunda kalmış, hem de Soul Edge'i yok etmiş. Bu hüzünlü olayın ardından bir türlü kendine gelemeyen Algol, yepyeni bir kılıç yapmış; Soul Edge'in tam tersi güçlere sahip olan Soul Calibur...
Bundan sonra hikaye elbette dallanıp budaklanıyor. Meğer Soul Edge de aslında yok olmamış, Cervantes onu bulmuş, Soul Edge Cervantes'i kötü biri haline getirmiş, Cervantes gitmiş, Siegfried kılıcı taşımış, Nightmare olmuş vs. Arka planda böyle bir hikaye dönerken ise bizim oyunlardaki tek derdimiz kılıcı rakibimizin böğrüne saplamak olduğundan, senaryo da pek kendini belli edemiyor haliyle.
Soul Calibur VI'da tam olarak ne oluyor, henüz bilmiyoruz lakin biliyoruz ki bir "reboot", yani başa dönüş söz konusu ve Soul Edge de, Soul Calibur da ortamda olacak. Hikayeyi baştan yaşamak, yeni Soul Calibur oyuncularının da oyuna alışması için iyi bir fırsat olacağa benziyor.

Sıkı mücadele

Oyunda bulunacağı bildirilen karakterleri zaten ilerleyen sayfalarda göreceksiniz. Biz önce oynanışta nelerin değiştiğine, neler geri geldiğine ve hangi özelliklerin eklendiğine bir bakalım.
Önce yeni hareketler... Soul Charge, oyunun seyrini değiştirebilecek bir eklenti ve dövüşlerde anahtar bir rolü olacağa benziyor. Şöyle ki artık dövüş esnasında karakterimizin sağlık barının yanında yeni bir bar göreceğiz. Soul Charge barı dolduğu zaman bir tuşla özelliği aktive edebilecek ve karakterimizin, bu bar sonlanana kadar daha güçlü saldırılar yapmasını sağlayabileceğiz. Her saldırımız normale göre daha çok hasar vereceği gibi, rakibimiz gard alsa bile "chip damage" adı verilen küçük hasarları da almaya devam edecek. Ayrıca karakterler, normalde yapamadıkları bazı özel hareketleri de Soul Charge aktive edilmişken yapabilecek. Örneğin oyuna yeni eklenen Grøh, duruşunu değiştirip ışınlanabilecek. Soul Charge aktifken bol bol saldırı hareketi yapmak gerekecek gibi duruyor ama bu sırada taktiği, düşünmeyi bir kenara bırakırsak da yeri öpebiliriz.
Injustice 2'nin Clash mantığından gelmiş gibi duran Reversal Edge de bir hayli ilginç bir eklenti. Rakibimizin saldırısını yok sayıp bir anda "kim doğru hamleyi yapacak?" formatında bir oynanışa bürünecek maç. Burada yatay ve dikey saldırılar, yana kaçışlar, gard alma ve geriye kaçma şeklinde farklı hareketler yapabileceğiz. Yatay saldırıdan geriye kaçarak kurtulabileceğiz, dikey saldırı gelirse yana çekileceğiz vb. Oyunun hızını düşürmek ve biraz daha stratejik bir ortam yakalamak için geliştirilen bu sistem, dikkatli oynanması gereken bir satranç oyununu andırıyor. Neyse ki saldırıların biçimi bir hayli net olacağı için hangi hamleyle o saldırıyı savuşturabileceğimize de karar verebilecekmişiz. En azından yapımcılar öyle diyor...
Reversal Edge olayında bir başka dikkat etmemiz gereken konu da hamleleri yaparken ve savuştururken ringe dikkat etmek; eğer sınıra çok yaklaşırsak aşağı düşüp raundu verebiliriz. Diğer değişen konular arasında Critical Edge adındaki "süper hareketler" yer alıyor. Soul Calibur V'te de yer alan bu hareketler yeni oyunda da bulunacak ama önceki oyunda olduğu gibi komplike tuş kombinasyonları gerektirmeyecek; sadece üç tuşa aynı anda basarak hareketi gerçekleştirebileceğiz.
Rakibimizi tutup fırlatma durumu da değişim gösteriyor. Artık tuşlara basmak yerine, Street Fighter benzeri ileri veya geri tuşunu kullanarak tutma hareketini yapacağız.
Soul Calibur IV ve V'te gördüğümüz "zırh parçalama" özelliği de dönüş yapıyor. Mitsurugi'nin omuzlarına büyük bir darbe ve bam; havalı koruyuculara elveda...

Kendi karakterini, kendin yarat

Oyun modları hakkında açıklananlara da bir bakalım... Tahmin edeceğiniz ve istediğiniz üzere oyunda sağlam bir hikaye modu bulunacak. Hatta ikincil, karakterlere özel bir hikaye kısmı da olacağı belirtiliyor.
Arcade modu da beklendiği gibi dönüş yapıyor. (Arcade modu olmayan Street Fighter V fiyaskosunu hatırlayalım...)
Online ortama dair elbette karşılıklı dövüş modları da bulunacak ama bu konuda daha fazla bir açıklama yok. İlginç bir eklenti de karakter yaratma kısmı olarak belirlenmiş. Yarattığımız karakteri bolca ekipmanla süsleyebileceğiz ama bakalım hareket skalasını nasıl ayarlayacağız... Açıkçası bir dövüş oyunu piyasaya çıktığında bile tüm özelliklerini anlatmak çok uzun sürmez ama biz yine de çıkmamış bir oyun için heyecan yaratma anlamında iyi bir çalışma yapmış olduk. Şunu bilmelisiniz ki Soul Calibur Tekken'den daha hareketli ve görselliği daha sinematik bir dövüş oyunu. PC için de piyasaya çıkacak olan oyun, PS4 ve Xbox One neslinin de ilk üyesi olma özelliğiyle ilgiyi hak ediyor. Dövüş oyunlarına giriş yapmak için de güzel bir seçenek olacağa benzeyen Soul Calibur VI, seriye de güzel bir eklenti olacak.
◆ **Tuna Şentuna**



SOUL CALIBUR VI SAVAŞÇILARI



Heishiro Mitsurugi

Soul Calibur'a adım atanların ilk tercihlerinden biri olan Mitsurugi, "Samuray düşün bir tane..." dediğinizde aklınıza gelen ilk imaj: Sağlam bir Katana, at kuyruğu saçlar, samuraylara özgü zırh... Mitsurugi hem yeni başlayanların, hem de oyunu sevenlerin listesinde her zaman bulunabilecek bir isim.



Sophitia Alexandra

Cassandra ve Lucius'un ablaları olan Sophitia, vaktinde Cervantes'in kılıçlarından birini kırmayı başarmıştı. Sparta'lı imajıyla kalkan ve kılıç ile savaşan sarı saçlı güzelimiz bu oyunda en sevmediğim karakterler arasında da yer alıyor. Kalkan ve kılıç nedir ya...





Chai Xianghua

Çin'den kopup gelen Xianghua, tam bir Çin kılıç ustası gibi savaşıyor. Elinde taşıdığı tek kılıç ile esip gürlüyor, kombo fırsatlarını asla kaçırmıyor ama diğer karakterler arasında da pek dikkat çekemiyor açıkçası.



Isabella "Ivy" Valentine

Kılıcı hem bir kırbaca dönüşebiliyor, hem de artık yay bile olabiliyor... Ivy beklenmedik saldırılarda bir numara olan, iyi kullanıldığında başarı yüzdesi yüksek bir karakter.

Grøh

Darth Maul'unki benzeri çift bıçağa sahip bir sopayla savaşan bu katil (Evet, mesleği suikast.), bazı hareketlerinde sopasını ikiye ayırıp iki kılıca sahipmiş gibi de dövüşebiliyor. Her anlamda çok iyi gözüken Grøh, Soul Calibur VI'nın yeni karakterlerinden.



Seong Mi-na

Mızrağıyla dönüş yapan Seong Mi-na, her duruma uygun hareketleriyle orta karar bir dövüşçü. Oyuna yeni adım atanlar için fena bir tercih sayılmaz.



Zasalamel

Dev tırpanıyla ağır ve güçlü saldırılar yapan, karizmasıyla büyüleyen Zasalamel Soul Calibur'un hikayesinde de önemli bir yere sahip. Bu karakter bir hayli sevilesi...



Siegfried Schtauffen

Hikayede önemli bir yeri olmasına karşın bu oyundan bir karakteri atmak gerekli deseler herhalde ilk Siegfried'i seçerdim. Dev kılıcı ile yaptığı ağır saldırılar ve heyecan vermeyen oynanışı ile Siegfried benim sıralamamda en aşağılarda.



Taki

Oyunumuzun ninjası Taki, yeni oyunda daha da güçlenmiş gibi gözüküyor. Şaşırtan hareketleriyle dikkat çeken Taki'yi sevmemek mümkün değil.



Yoshimitsu

Tekken'in de değişmezleri arasında yer alıyor Yoshimitsu ve Soul Calibur VI'da da kendine bir yer edinmişe benziyor. Voldo'dan sonra en garip hareket skalasına sahip olan Yoshimitsu'yla da oynamak için sabırsızlanıyorum.



Maxi

Nunchaku'larla dövüştüğü için rakibinizle sürekli yakın temasta olmanızı isteyen Maxi, komboya başladı mı da durdurulmak bilmiyor. Yine de ancak profesyonel oyuncuların tercih etmesi gerekli diye düşünüyorum.



Nightmare

Altında Siegfried bulunan bu zırh yığını, ünlü Soul Edge'i elinde taşıyor ve tüm dünyaya nefret kusuyor. Ağır bir savaşçı olmasına rağmen inanılmaz güçlü vuruşları var. (Önceki oyunlara göre hızlanmış mı ne?)



Kilik

Bo-jutsu ustası Kilik, Bo adı verilen sopayla dövüşüyor ve kendisi favorilerim arasındandır, haberiniz olsun. Yakın ve uzak menzilde de etkili bir dövüşçü kendisi ve bu oyuna özel olarak, bir şekilde Soul Edge'in karanlık yüzüyle de buluşmuş. Heyecan verici!



Geralt of Rivia

Eh, Witcher serisi bu kadar popüler olmuşken serinin ünlü ismi Geralt'ın da konuk kadrosundan oyuna eklenmemesi mümkün değildi. Ünlü kılıçları ve Sigil'leriyle savaşan Geralt, Witcher serisinin müdavimlerini oyuna çekmek için atılmış iyi bir adım.



Talim

Rüzgarın gücünü kullanan Talim, Ezio'nun kullandığı gizli bıçaklara benzer bıçaklarla savaşıyor ve kendisi bir hayli hızlı. Saldırıları çok güçlü olmasa da sürekli hareket halinde olmasıyla düşmanlarına korku salıyor.



Voldo

Ne yapacağı asla bilinmeyen bu fantastik karakter ringin bir ucundan diğer ucuna da yuvarlanarak ulaşabiliyor. Aşağı düşme olasılığı en fazla olan karakterlerden...



Astaroth

Maxi'nin ezeli düşmanı, dev balta sahibi Astaroth ile rakiplerinize tek vuruşta büyük hasarlar verebiliyorsunuz; şayet ki o vuruşu tutturabilirseniz...





Yapım *Periscope Games* ***Dağıtım*** *Offworld Industries* ***Tür*** *FPS* ***Platform*** *PC* ***Web*** *postscriptumgame.com* ***Çıkış Tarihi*** *9 Ağustos 2018*

Post Scriptum

3 ★★★

Call of Duty ve Battlefield sevenler koşar adımlarla uzaklaşıyorlar...

Bazı oyunlar piyasanın gerçeklerinin ve hatta yapılış amaçlarının da ötesinde bir tutkuyla bağlanıyor hayata. Kendi döneminde insanlar daha simülasyon nedir bilmezken bir direksiyon setine ihtiyaç duyan, günümüzde ise çıktığı günden daha fazla kişinin oynadığı Grand Prix Legends veya hepimizin kırılgan yanlarına sardığı o sessiz hikayesi ile The Last Guardian buna birer örnek. Post Scriptum da kodlarında "gerçekçiliğe önem veren bir WW2 oyunu olmanın" ötesinde tutkular taşıyor. Her şeyi gerçekte olduğu gibi, gerçek haritalarda, sıradan bir askerin gözünden anlatmak, savaşın bir barbekü partisi olmadığından hareketle, o atmosferi çok daha yavaş ama çok daha boğucu bir şekilde oyuncunun damarlarına zerk etmek gibi. Post Scriptum resmi olarak piyasaya çıkmış olmasına rağmen pratikte hayli ham ve gelişim aşamasının başlarında olan, tamamen online ağırlıklı bir oyun. Bu yüzden bu yazı da "inceleme" değil bir "ilk bakış" hüviyeti taşıyor. Periscope Games tarafından Unreal Engine 4 ile geliştirilen oyunu şu anda adil bir şekilde değerlendirmenin tek yolu da bu aslında bakarsanız.

Oyun şu anda 1944 yılında Operation Market Garden sırasındaki Arnhem şehrinin batısını neredeyse birebir modellenmiş haliyle bizlere sunmakta. Öyle ki haritanın toplam alanı 150km2'ye yakın. Bu nihai bir boyut da değil üstelik, zaten firma da odaklandıkları bu ilk bölüme "The Bloody Seventh" adını vermiş ve kısa süre içinde de büyük yamalarla beraber içeriğe yenilerini ekleyecek. Ne kadar da tanıdık bir yaklaşım, değil mi? Evet evet, No Man's Sky'dan bahsediyoruz.

Oyunda Arnhem cephesinin tüm aktörleri mevcut. İngiliz ve Amerikan paraşütçü birlikleri, Wehrmacht, Waffen SS. Bu birliklere ait 150'den fazla teçhizat ve 40'tan fazla kullanılabilir araç da şimdiden oyuna eklenmiş durumda. Kısaca gerekli her şey var, gereksiz hiçbir şey yok.

Oynanış hayli yavaş, bu da tam Periscope Games'in istediği şey. Bazen haritada kayboluyor, bazen de göz gez arpacık yapamadan tek mermide yitip gidiyorsunuz. Araç bulamadığınızda durumunuz elinde turşu bidonu ile köyüne yürüyen bir çiftçiden farksız, oyunun yapısı da keskin nişancıları öne çıkarttığından çığlığınızı kimse duymaz bile. Oyundaki her silahtan her araca kadar farklı kullanım mekaniklerine ve balistiklere alışmanız gerekiyor. Mesela Tiger tanklarında bulunan KwK L88/56 topunun neden bu kadar korkunç olduğunu görmek için Post Scriptum muhteşem bir ortam sunmakta.

Post Scriptum'dan keyif almak için 40'ar kişilik maçlara girdiğinizde ihtiyacınız olan ilk şey duyduğunuzu anlayabilecek kadar yabancı dil. Kulaklık / mikrofon ikilisini saymıyorum bile. Oyunda komutan takım liderlerine emirler veriyor ve başarıya ulaşmak için kimi zaman süresi bir saati aşan maçlarda herkesin kendi rolünün hakkını vermesi şart. Sezen Aksu'nun Kalaşnikof şarkısının klibindeki gibi elde silah düşman hatlarına koşuyorsanız bu oyun size göre değil demektir, emin olun yarım saat içinde sıkılacaksınız.

Eksik içeriği, optimizasyondan uzak grafikleri ve esaslı buglarıyla Post Scriptum şu an piyasaya çıkmış bir oyun görüntüsü vermiyor. Bunu Periscope Games'in acemiliğine bağlıyor ve daha önce de dediğimiz gibi bu yazıyı bir ilk bakış hüviyetinde, "bu oyun adam olacak" diyerek bitiriyoruz. ◆ **Kürşat Zaman**





5 ★★★★★

Yapım Capcom *Dağıtım* Capcom *Tür* Aksiyon *Platform* PC, PS4, XONE
Web www.devilmaycry5.com *Çıkış Tarihi* 8 Mart 2019

Devil May Cry 5

Motosikletleri silah olarak kullanmak...

Kötülük ve cehennemden fırlamış olan zebaniler tekrar dönüyor. Bu defa Red Grave City tehlike altında. Tüm masumlar hızla büyüyen kötülüğün kökleri altında ezilmeye yüz tutmuş durumda ama beşinci kez de olsa onları durduracak iyi savaşçılar da yok değil: Nero ve Nico!
Devil May Cry serilerinin konuları hiçbir zaman pek de akılda kalıcı olmamıştır; hep bir kötülük ve garip yaratıklar ortaya çıkar, Dante, Nero, Vergil, Lady, Trish, artık kim varsa onlara karşı koymaya çalışır. Beşinci oyunda da durum değişmiyor, yine tanıdık yüzler, tanıdık zebanilere karşı artistik bir dövüş biçimiyle karşı koyuyor.

O da neydi öyle?

İlk DMC oyununu çıktığı vakitlerde oynayan şanslı kişiler resmen zevkten ne yapacaklarını şaşırmıştı. Hızlı ve stil sahibi bir aksiyon oyununa hazır değildik ve oyunun başrolündeki Dante, bir anda idolümüz haline gelmişti.
Normalde hızla yükselmesi gereken bir seri olan DMC, ikinci oyunda öylesine sert bir düşüş yaşadı ki Capcom bile kendi oyunundan tiksinir hale geldi. DMC 2 tek kelimeyle bir hüsrandı...
Üçüncü oyunda yeni silahlar, farklı stiller ile birlikte seri tekrar yükselişe geçti, Dante tekrar eski güzel günlerine döndü. Dördüncü oyun birçokları için bir klasikti; hem oyunun anlatımı iyiydi, hem de yeni kahramanımız Nero iş başındaydı. DMC 4'ten sonra Ninja Theory'nin DmC'si su yüzüne çıktı –ki çok sağlam bir oyundu kendisi. Ne var ki Capcom ilginç bir şekilde bu seriyi devam ettirmek yerine DMC 4'ün devamı gibi gözüken ama Nero'nun feci şekilde DmC'nin Dante'sinden esinlenildiğini belli eden yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladı, DMC 5 bu şekilde ortaya çıktı.
Yeni oyunda olan bitenin aslında önceki oyunlarda gördüklerimizden ve yaşadıklarımızdan çok bir farkı yok. Nero başroldeymiş gibi gözükse de her fragmanın sonunda kendini gösteren Dante de oyunda büyük bir yer tutacağa benziyor. Karakter seçiminin nasıl olacağı konusunun Tokyo Game Show'da açıklanacağını bildiriyor Capcom; bakalım her bölüm öncesinde istediğimiz karakteri mi seçeceğiz, yoksa başka bir formül mü bulunacak...

Devil Breaker

Fragmanlarda başrolde gözüken Nero, Devil Bringer adındaki şeytani kolundan kurtulmuş durumda. Onun yerine ortağı Nico adındaki kız, ona mekanik bir kol sağlamış. Bu mekanik kol, yine Nico'nun sağladığı birçok farklı özellikle birlikte bambaşka işlere yarayabiliyor ve bunlara da Devil Breaker adı verilmiş.
Farklı güçler toplayıp bunları kullanmak yerine, Capcom enteresan bir seçim yaparak Nero'nun yeni kolunu bir çeşit cephane sistemiyle geliştirmiş. Oyun boyunca düşmanlarımızdan düşen, bölüm aralarında dükkanlardan Devil Breaker adında güçler bulabileceğiz. Bunlar sayılı olabilecek ve kullanıldıktan sonra tükenecek. Mesela düşmanlarımızı şoka uğratacak bir elektrik gücü veren Devil Breaker'ı bir süre kullandıktan sonra bu cephaneyi harcamış olacağız. Eğer başka bir Devil Breaker cephanemiz varsa da otomatik olarak ona geçiş yapacağız. Gerbera Devil Breaker adındaki güç ise direkt bir saldırı olanağı tanıyarak kolumuzdan kocaman bir alev topu fırlatmamızı sağlayacak. Dilersek bu gücü düşman ateşini püskürtmek veya kendimizi havada yönlendirmek için de kullanabileceğiz.
Capcom Devil Breaker güçlerimizi bol bol





Capcom: DmC'den çok şey öğrendik
DMC serisinin tüm oyunlarını kendisi üstlenen Capcom, DmC ile farklı bir yöne saparak işi Ninja Theory'e bırakmıştı. DmC bu sayede beğenilen bir oyun olmuştu ve Capcom, DMC 5'i geliştirirken DmC'den öğrendiklerini de birebir uyguladıklarını dile getiriyor. Örneğin DmC'de Dante'nin "killcam"leri DMC 5'te de boy gösterecek. Kontrollerdeki hassasiyet ve oyunun hızı da DmC'yle aynı tempoda olacak. ◆

kullanmamızı öneriyor; onları bölüm sonuna saklamak skorumuza etki etmeyecek. Ne var ki boss savaşları için biraz tutumlu olmanın da gerekebileceğini vurguluyor.

Havada süzülenler...

DMC serisi her zaman hızlı bir oynanış üzerine kurulmuştur ve DMC 5 ile birlikte bu olay iyice kopuk bir hale geliyor. Nero farklı komboları ardı arkasına dizerken Devil Breaker güçleriyle saldırılarını çeşitlendirebiliyor ve hatta kılıcını bir hoverboard olarak bile kullanıp daha da enteresan dövüş stilleri geliştirebiliyor. Tüm bu hengamede kolunu bir kanca gibi kullanıp kendini düşmanlarına çekebilmeyi ve hatta onları döndürüp fırlatmayı da eksik etmiyor. Özellikle boss savaşlarında Nero'nun düşmanıyla kendisi arasındaki mesafeyi kapatmak için kendini sürekli dev yaratıklara karşı çekmek durumunda kaldığını gözlemliyoruz.
Nero ile ilgili durum bu şekildeyken Nico da Nero'nun sağ kolu olarak görevini sürdüreceğe benziyor. Bir savaşçı olmasa da Nero'ya savaşırken tüm mühimmatı sağlayacağı şimdiden belli.
Dante hakkında ise pek az şey biliyorduk; ta ki Gamescom'da gösterilen fragmana kadar... Dante'nin burada hepten kayışı kopardığı ve iki tane kocaman kılıca dönüşebilen bir motosiklete sahip olduğunu gözlemledik, ne gördüğümüze inanamadık.



Bu motosiklet veya cehennemin hangi katından çıktığı belli olmayan nesne her ne ise, Dante'ye çok değişik bir oynanış mekaniği getireceğe benziyor.
Serinin önceki oyunlarında yer alan Lady ve Trish'in akıbetleri ise tam belli değil. Ne var ki yapımcılar bu konuda, "Bekleyin ve görün..." demeyi de ihmal etmiyor. Yani TGS'de bu karakterlerden birinin veya ikisinin de oyunda yer alacağını öğreneceğiz, işin özeti bu.

Sabırsızlık da Ağlar 5

DMC 5'i nasıl bir hevesle beklediğimizi anlatmaya gerek bile yok. PS4 ve XONE devri için mükemmel bir oyun olacağı şimdiden belli oluyor; hele görsel açıdan bizi tam bir şölen bekliyor. Efektler, yaratıkların ve boss'ların tasarımları şimdiden heyecan yaratmaya yetiyor. Capcom kamera açısında da ufak bir değişikliğe gitmiş ve artık her şeyi serbest bırakmış. Artık önceden kamera ayarı yapılmış mekanlara girmeyeceğiz, kamera sürekli kahramanımızı takip ederek hızlı savaşlarda ona eşlik edecek.
Hangi türde yoğunlaştığı çok fark etmeden herkesin zevk alma olasılığı yüksek olan DMC 5'i şu anda satın alınacaklar listesine ekleyin, son ana bırakmayın...
◆ **Tuna Şentuna**

Yapım Treyarch **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** FPS **Platform** PC, PS4, XONE **Web** www.callofduty.com **Çıkış Tarihi** 12 Ekim 2018

Call of Duty: Black Ops 4

2 ★★

Call of Duty serisi yaşadığı kişilik bunalımına devam ediyor.

Bir Call of Duty oyunu ile ilgili yazarken nasıl bir açılış yapılması gerektiğini bilmiyorum. Zaten şimdiye kadar seriyle ilgili her şey yazıldı çizildi. Bu yüzden ben uzatmadan yazıya başlıyorum.
Markalaşmış Call of Duty serisinin pek iyi gitmediği ortada. Son çıkan iki oyunun (Infinite Warfare ve WWII) satışları serinin ortalamasının çok altında. Tabii hala satışlar 10 milyonun üzerinde ve bu da azımsanamayacak bir şey. Yapımcılar da bu durumu göz önünde bulundurarak serinin sütünü sağmaya devam etmek istiyorlar. Bir yandan da Hitman, Tomb Raider ve Assassin's Creed gibi demirbaşa bağlamış serilerin yeniden yükselişine tanık oluyoruz. Call of Duty serisi de bunu yapma çabasında ama Black Ops 4'ün betasını oynadıktan sonra bu konuda pek ümitli olmadığımı söyleyebilirim. En azından oyunun şu andaki hali büyük bir dağınıklık ve kimlik karmaşası içerisinde. Sebeplerini şimdi sıralayacağım.
Öncelikle şunu söyleyeyim. Ben "casual" bir FPS oyuncusuyum. Bu oyuna da seriyi Modern Warfare 2'de terk eden birinin gözüyle bakıyorum. Modern FPS'leri de oynuyorum. Hardcore/Pro oynayanlar ile casual oynayanlar arasındaki beklenti farkını da biliyorum. Bu eleştirileri yazarken de iki tarafın gözünden bakmaya çalışacağım. Detaylara girmeden Black Ops 4'ün casual oyunculara daha çok hitap etmeye çalıştığını da belirteyim.

Modern zamanları yakalama çabası

Bir kere Call of Duty gibi bir oyun serisine Overwatch veya Destiny'deki gibi zamanla kendiliğinden dolan özel güçler (Süper, ulti, heroic ne derseniz) hiç gitmiyor. Bir şekilde dahil edileceklerse de oyuna etkileri bu derece dramatik olmamalı. Özellikle killstreaklerin önemli olduğu ve bu özelliğiyle meşhur olan bir seride böylesine yetenekler çok sinir bozucu oluyor. Düşünün bir noktayı koruyorsunuz, her şeyi doğru yapmışsınız, killstreakinizi tamamlamak üzeresiniz ve rakibiniz hiçbir şey yapmasa da yeteneği dolarak hazır hale geldiği için sırf bir tuşa basıp rastgele bir şekilde sizi öldürebiliyor. Duvar arkasından bile etki eden yetenekler var. Modern FPS'lerden bir şeyler kapılmaya çalışıldığını anlıyorum. Bu sayede oyunu günümüze uyarlamaya çalışıyor, buna da tamam. Yeniliklere kapalı değilim ama bir seriye bir şey uygulanacaksa kendi dinamikleri göz önünde bulundurularak bir uyarlama yapılmalı. Oyunun hala betada olunduğu düşünülürse zamanla bu güçlerin dengelenme ihtimali var ama şu an sadece ''hadi biz de yapalım'' dercesine eklenmiş gibiler.
İkinci sıkıntımız çok tartışılan zıplama, koşma hızı ve öldürme süresi. Call of Duty hiçbir zaman gerçekçi, ağır taktiksel bir FPS olmadı, bunun farkındayım. Öte yandan hiçbir zaman tam olarak Quake ve Unreal kategorisinde arcade bir oyun da olmadı. Modern Warfare'lar online modlarında bu ikisinin arasındaki dengeyi iyi tutturuyordu. Black Ops 4 her ikisi birden olmaya çalışıyor ve bunu yaparken ortada bir denge tutturacağına yer yer bir tarafa, yer yer diğerine eğilerek oyun içinde büyük bir tutarsızlık yaratıyor. Ben Quake tarzı oyunları daha çok sevdiğim için öldürme süresinden çok rahatsız olmadım (Pro'lar ise bu konuda oldukça tepkili). Fakat zıplama ve koşma mekaniği bana bile rahatsız edici geldi. Yani bölge savunması gibi iyi kötü stratejiler gerektiren bir oyunda sürekli sağdan soldan zıplayan birilerinin olması işleri takım oyunu ve taktikten çok rastgele bir çatışmaya sürüklüyor. Madem böyle arcade bir durum olacak, oyunda neden birçok ince ayarlı silah, sınıf upgrade ve eklentileri var? Bunların bir anlamı kalmıyor. Böyle olacaksa Overwatch gibi sade bir şekilde yapın bu işi sonra oyuncuları salın gitsin.
Üçüncü ve beni özellikle en rahatsız eden şey de (Yine ilk iki maddeyle alakalı bir durum olarak.) oyunun görsel karaktersizliği ve yapılan şeyin oynanışla alakası olmaması. Yani Overwatch, Destiny veya Quake'le karşılaştırıldığında







oyunun görselleri Rainbow Six serisi gibi daha gerçekçi bir hava taşıyor. Bu gerçekçi görüntüyü görünce de karakterlerin hoplamasını zıplamasını beklemiyorsunuz. Daha ayakları yere basan silah tabanlı çatışmalar olacağını düşünüyorsunuz ama olmuyor. Ayrıca oyun genel olarak hem sıkıcı hem de kullanışsız görünüyor. Sınıfları oyun içerisinde birbirinden ayırt etmek oldukça zor. Haritaların görsel olarak herhangi bir çekiciliği ve akılda kalır bir yanı yok. Ayrıca bana karakter animasyonları da komik geldi. Daha çok bağımsız bir ekibin yarattığı bir oyundaki animasyonlara benziyor. Belki bu animasyonlar serinin son oyunlarında da böyledir ve oyuncular için önemli olmayabilir ama ben 2018'de çıkacak AAA bir oyundan biraz kalite beklerim.

Her şeyden biraz biraz ve tabii ki Battle Royale

Call of Duty Black Ops 4'ün aynı anda her şey olma çabasını modlarında da görebiliyoruz. Yeni gelen Heist modu Counter-Strike serisindeki gibi turlar üzerinden oynanıyor. Bir turda ölürseniz, diğer turu beklemek zorundasınız. Oyun dengelenirse keyifli bir mod olabilir ama şu anda ben çok keyif alamadım. CS:GO gibi kemikleşmiş kitleye sahip bir oyun varken de buradan pay kapabilir mi yapımcılar bilmiyorum. Belli de olmaz tabi. Bir de tabii zamanımızın olmazsa olmazı, artık ''meme'' haline gelmiş olan Battle Royale'dan Call of Duty de eksik kalamazdı. Ne yazık ki betada henüz bu modu oynama şansına ulaşamadık. Eylül başında bu mod oynanabilir olacak, o zaman neler olacağını göreceğiz.





Sonuç ve beklenti

Peki hiç mi iyi bir şey yok veya oyun bu kadar kötü mü? Hayır elbette kötü değil. Gunplay denilen, silah oynanışı olarak çevirebileceğimiz şey güzel ve akıcı. Sesler her zamanki gibi çok etkili ve atmosfere büyük katkı sağlıyor. Oyun yer yer eğlenceli de ama çok fazla eksiği var. Yani bağımsız bir ekibin çıkardığı, topluluk ile gelişen bir oyun olsaydı bu söylediğim bu şeylerin hiçbiri sıkıntı olmazdı. Ama ön satışa açılan, her yerde reklamları olan ve çıktığı zaman üç haneli rakamlarla satılacak olan bir oyundan bahsediyoruz. Böyle bir ürünün son hali bu şekilde olmamalı. Bu yüzden de eleştirmeye hakkım olduğunu düşünüyorum. Geçen ay yine bir incelemede bahsetmiştim. Büyük oyun yapımcıları artık risk almıyor veya trend belirlemeye çalışmıyor. Aksine bağımsız ekipler tarafından belirlenen trendlerin üstüne konuyorlar. Yapımcı Treyarch da bu formülü hiç bozmayarak, risk almadan, piyasadaki her şeyden biraz nemalanarak ortaya her şey olmaya çalışan ama hiçbir alanda da en iyi olmayan bir oyun çıkartmış. Betadayız evet ama bu eksikler düzeltilecekse çok hızlı davranılmalı ve oyunun üzerine çok düşülmeli. Bu halde çıkacaksa eğer ne yazık ki bizi iyi bir oyunun beklediğini söyleyemem. Şöhreti şu anda pek iyi durumda olmayan ve pek çok oyuncunun sırtını döndüğü Call of Duty serisi için de hiç iyi bir gelişme olmaz bu. Şu anda beklemek dışında yapılacak pek bir şey yok. Ben yine de çok heyecanlanmayın derim. Ben şimdi küçük Indie oyunlarıma geri dönüyorum, beni bekleyen mezarlıklar var. Oyun çıktığı zaman tekrar görüşürüz. ◆ **Ege Tülek**



Yapım *Auroch Digital* **Dağıtım** *Ripstone* **Tür** *Strateji* **Platform** *PC, PS4, XONE, Switch* **Web** *ripstone.com/game/achtungcthulhutactics* **Çıkış Tarihi** *Aralık 2018*

Achtung! Cthulhu Tactics



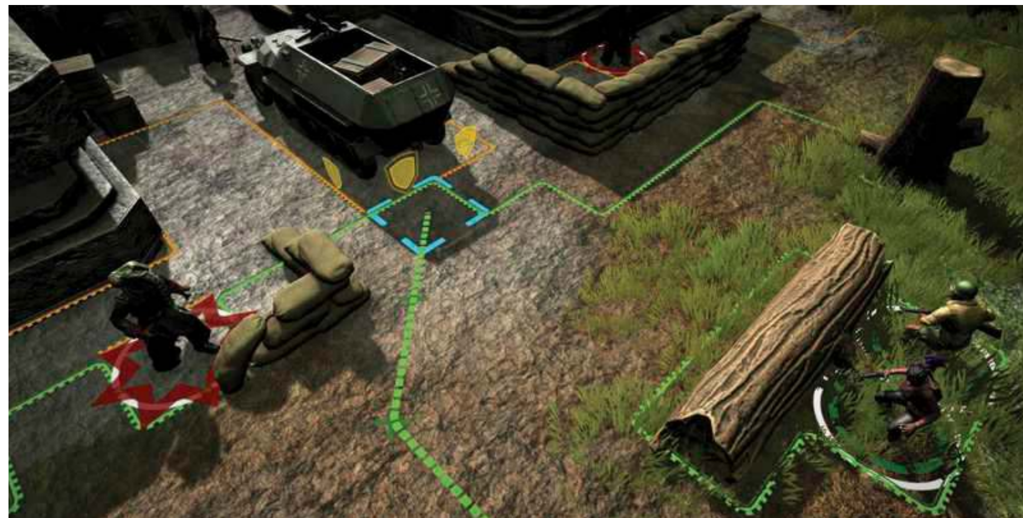
Naziler nire, Lovecraft nire, Cthulhu nire...

Lovecraft malumunuz, gerilim türünün en karanlık ustalarından bir tanesi. Hiçbir kitabını okumayan bile Metallica'nın "Ride the Lightning" albümündeki, kendisine ithaf edilen şarkıyı dinlemiştir sanıyorum. Aşina olmayan birisi için kitaplarının herhangi bir sayfasında "kurduğu" tasvirleri kafada canlandırmak bile zor. Belki de bu yüzdendir ki oyuncular olarak kendisinin eserlerinden ilham alan yapımların bilgisayar ve konsollarımıza yansımasını biraz beklemek durumunda kaldık. İyi de oldu zira Conarium, Call of Cthulhu ve The Sinking City gibi yapımlara bu defa strateji türünde yeni bir oyun eklenmek üzere.

Bir süre önce 10.000 pound hedefli bir Kickstarter kampanyası başlatan Auroch Digital beklentilerin üzerine çıkarak 753 destekçiden 21.882 pound toplamayı başarmıştı. Biri hariç tüm "genişletilmiş hedefin" üzerine çıkan bu rakamın ardından firma oyunu 2018 Eylül ayında piyasaya çıkartacağını vadetmişti, eh birkaç ay gecikme de kimsenin umurunda olmayacaktır.

Sıra tabanlı strateji türündeki Achtung! Cthulhu Tactics, Auroch Digital tarafından geliştiriliyor ve yayıncısı Ripstone. Hikayemiz bizi Nazi terörüyle karşı karşıya olan bir grup askerle tanıştırıyor. Konu Cthulhu olunca, doğal olarak işler oldukça karanlık. Gamescom'da tanıtılan oyunda herhangi bir savaş anında değilsek, özgürce keşfedebiliyoruz. Oyunun en önemli kısmı Lovecraft'ın bilinmezliğiyle ve deliliğiyle boğuşmak. Kontrol ettiğimiz askerlerimiz kendi kişiliklerine ve hikayelerine sahipler. Etkileyici kısım, araya masaüstü oyun kısmından tatlı dokunuşların girmiş olması. Düşman, her zaman karanlıkta saklanıyor ve ortamı aydınlatmayı başarırsak, artıya geçiyoruz. Karanlıkken savaşa bodoslama dalmak, ölümle anlaşma imzalamaktan farksız. Olur da bir adamımız ağır yaralandı ve bayıldı, onu asla geride bırakmamak gerekiyor. Eğer gruptan biri ölür ve haritadaki görevi onsuz tamamlarsak, düşman adamımızı ele geçirip güzelce beynini yıkayabiliyor. AP (Aksiyon Puanı) ile hareket ediyor, ateş ediyor ve savunmaya geçebiliyoruz. Ayrıca klas hareketler yaptığımızda karakterimizin "momentum" puanı artıyor. Momentum ile ikinci silahımızı ateşleyebiliyor veya gözetleme moduna geçmek gibi daha etkileyici hareketler yapabiliyoruz. Ne kadar çok savaşa girer, hasar alır, Cthulhu'nın karanlığına dalarsak, karakterlerimizin "deliliği" artıyor. Bu noktada adamlarımız saçmalıyor ve çıldırmaya başlıyor.

Oyun, gözüktüğü kadarıyla Cthulhu'nun deliliğini yansıtmayı başaracak gibi duruyor.
◆ **Ceyda Doğan Karaş**



PlayStation® VR

OYUNU YAŞA

PlayStation VR ile sıra dışı yeni dünyalara gir, kendini inanılmaz bir oyun evreninin merkezinde bul ve yepyeni bir oyun deneyimi yaşa.



ROLEPLAYING GÜNLÜKLERİ

ERTUĞRUL SÜNGÜ

Herkese selamlar en beğendiğim RPG Günlükleri okuyan bünyeler. Bu ay size İstanbul dışından haber getirmenin muazzam keyfini yaşıyorum. İzmir'deki tüm masaüstü oyun severlere iyi bir haberim var: Artık İzmir'de de Kutu Oyunları, Minyatür Savaş Oyunları, Rol Yapma Oyunları, Strateji Kart Oyunları gibi pek çok hobiyi bir araya getiren bir yer var. d20 Masaüstü Oyun Kulübü, Karşıyaka'da yıllardır bu hobilere gönül veren insanların bir araya gelmesiyle kurulmuş durumda. Aynı zamanda farklı aralıklarla düzenlenen pek çok cosplay, boyama ve sistem öğretim atölyeleri ile oynanan oyunlara dair bir şeyler öğrenebileceğiniz etkinlikler düzenlenmekte.
Kulüp iki katlı iki dükkândan oluşuyor, pek çok oyunu ve oyun aksesuarını satın alabileceğiniz bir dükkânı, 60 kişilik oyun alanı, geniş rahat koltuk takımı, PlayStation ve televizyonu bulunuyor. Hemen yan taraftaki ikinci dükkânda 3 tane Warhammer masası ile "Biz rahatsız edilmeden oyun oynamak istiyoruz" diyen insanların yararlanabileceği kapalı bir alan bulunuyor. (Başka sesler tarafından oyununuz bölünmesin istiyorsanız ya da film gösterimi yapacaksanız birebir.)
Dükkânda bulabileceğiniz ürünler arasındaysa, çeşit çeşit Magic the Gathering boosterları, kartlarınız için kılıflar, deste kutuları, Yu-Gi-Oh! Ürünleri, Warhammer minyatürleri, boyalar, FRP zar takımları, romanlar, kural kitapları, Funko POP! ürünleri, action figürler ve büstler bulunmakta. Kendilerine has Nintendo Gameboy şeklinde soğuk içecek bulabileceğiniz bir buzdolabı da mevcut.
Ürün bazında Türkiye'de ithalat yapan neredeyse tüm firmalarla çalışılıyor. Kısaca saymak gerekirse; Pegasus Oyuncak, NeoTroy Games, Puhu Kutu Oyunları, Arkabahçe, İthaki, Gerekli Şeyler, Goblin Oyun Kulübü diyebiliriz. Bu sayede alt kültür ile ilgilenen herkesin kendisine ait bir şeyler bulması mümkün gibi gözükmekte.
Üyeler haftanın her günü açık olan kulüpte bir araya geliyor; gördüğüm kadarıyla o gün oyun oynamayacak olsa bile muhabbet edip arkadaşlarıyla takılmak için uğrayanlar mevcut. Oldukça arkadaş canlısı bu ortama girip, birileriyle kaynaşmamak mümkün değil, zaten sevebileceğiniz oyunlara hemen yönlendiriliyorsunuz. Haftalık programda yer alan etkinlikler ise şöyle...



Etkinlik dediler geldik!

Salı günleri "TNB" adında bir Board Game etkinliği düzenleniyor, bu etkinlikte hem kulüpteki oyunları hem de katılımcıların yanında getirdiği oyunları oynamak mümkün. Salı günleri saat 15:00 gibi, İzmir'in çalışmayan kitlesi ile başlayan etkinlik, akşama çalışan kitlenin de katılımıyla 23:00 sularında son buluyor. Perşembe günleri ise Age of Sigmar var, bir masada yeni oyunculara tanıtım yapılırken, diğer yandan tecrübeli oyuncular kendi aralarında mücadele veriyorlar. Pek tabii tecrübeli oyuncular da diğer bir yandan yeni başlayan oyunculara ellerinden geldiğince yardımcı olmaya çalışıyorlar. İki haftada bir Pazartesi günleri Advanced Constructed Yu-Gi-Oh! Turnuvası düzenleniyor. Cuma akşamları Magic: The Gathering oyuncularının buluşma günü ya da tüm Magic oyuncularının bildiği ismiyle "FNM". FNM tüm dünyada yaygın bir etkinlik, neredeyse tüm oyun kulüpleri Cuma akşamları FNM düzenliyor. İzmir'de sıkça oynanan formatları ise; Standard, Brawl, Commander ve Gentry. Bu formatlarda her hafta dönüşümlü olarak bir ya da iki etkinlik düzenleniyor ve genelde "casual" oyunculara hitap ediyor. Cumartesi günleriyse iddialı



oyuncuların buluştuğu "Standard Showdown" turnuvası düzenleniyor.
FRP açısından da oldukça tatmin edici bir sitem kurulmuş. Her hafta sekize yakın Campaign oyunu d20'de devam etmekte. Bunun dışında ayda bir FRP oyun günü (temalı) ve bunun yanında üç ayda bir LARP etkinliği düzenleniyor. Geçtiğimiz haftalarda mitoloji temalı bir FRP oyun günü ve Mitolojik tanrıların birbiriyle mücadelesini konu alan bir LARP gerçekleşti. Bunun dışında "Neymiş bu FRP" diyenler için bol bol tanıtım oyunu açmaya hevesli oyun yöneticisi mevcut.
Turnuvalar sadece Magic the Gathering ve Yu-Gi-Oh! Odaklı değil, aksine birbirinden farklı pek çok Board Game turnuvası da düzenlenmekte. Şimdiye kadar düzenlenen oyunlar arasında; 7 Wonders, Munchkin, Carcassonne, Catan gibi dikkat çeken isimler mevcut. Nitekim d20 ekibi önümüzdeki dönemde de yeni board game turnuvaları olacağının sinyallerini veriyorlar, "Bu turnuvada kaybetmek yok" diye duyurdukları turnuvalar bittikten sonra kazanamadığınız takdirde kaçıncı olursanız olun, verdiğiniz giriş ücreti kadar ücretsiz alışveriş hakkınız oluyor. Bu imkânı daha sonraya bırakmanız da mümkün.

Topluluk üzerine

Başka neler yapılıyor peki diye soracak olursanız, topluluğu bir arada tutan şeyin kulüp olduğu su götürmez bir gerçek. Ancak katılımcılar kulüp dışında pek çok sosyal aktiviteyi de birlikte gerçekleştiriyor, Laser Tag oynamaktan pikniğe gitmeye, oyunlar sonrası dışarıda bir şeyler için sohbet etmeye, hatta şehir dışındaki büyük turnuvalara ve diğer conventionlara otobüsle gitmeye kadar pek çok şeyi bir arada yapan kocaman bir arkadaş topluluğu aslında.
Masaüstünden yeterince bahsettik, dijital platformda ise pek çok kulüp üyesi Twitch üzerinden oynadığı oyunların yayınını yapıyor, özellikle Magic the Gathering'in Türkiye'de yayılmasına bir katkısı olduğu, internetten görüp geldiğini söyleyen insanlara bakınca yadsınamayacak düzeyde. Bunun yanında Hearthstone için Fireside Gathering'ler düzenlenirken, arada nostaljik oyunların (Heroes of Might and Magic III, Age of Empires II) turnuvaları ve oyun günleri de organize ediliyor.
Bir de planlanan conventiondan bahsetmekte fayda var. Kulüp bu yıl sonunda H.Y.D.R.A. isminde bir convention yapmayı planlıyor. Şehirde halihazırda senede bir kere düzenlenen İzmirCon'u bahardan bahara beklemek istemeyenler için bir sonbahar alternatifi olması gibi bir umut var. Şimdilik ufak bir "minicon" olarak planlanan etkinliği birkaç yıl içinde gerçek bir "Oyun Fuarı" kategorisine sokmak uzun vadeli amaçlar arasında yer alıyor. Neler olacak sorusuna ise beklentileri karşılayan bir cevap alıyoruz, "FRP, kutu oyunları, biraz minyatür tanıtım, MtG ve Yu-Gi-Oh! Turnuvaları, cosplay ve pek çok alan oyunu", yeni başlayan bir conventionu doldurmaya yetecek kadar içerik sunuyor.
Toparlamak gerekirse d20 Oyun Kulübü, İzmir'de hem arkadaş canlısı hem de herkese açık bir oyun komünitesi arayan herkesin gidip oyun oynayabileceği, vakit geçirebileceği, tavsiye alabileceği ve aradığı ürünleri bulabileceği bir yer. Umarım sizlerin de en kısa zamanda yolu bu güzide mekana düşer.



Ne Okudum?
World of Warcraft Chronicle: Volume 3
Hazır bu ay World of Warcraft ile şekillenmişken ben de şu efsane ansiklopedilerden bahsedeyim istedim. Bildiğiniz üzere WoW'un lore'unda bazı değişiklikler yaşandı ve senaryo da biraz değişti. Özellikle film ile gelen farklılıkları daha iyi anlamak ve bugün gelinen noktada neler olduğunu her yönden yakalamak için bu ansiklopedileri okumanızı çılgınlar gibi tavsiye edeceğim. Birkaç ay önce üçüncüsü piyasaya çıkan seride, Warcraft dünyası ile alakalı birçok bilgiye ulaşacaksınız.



Ne dinledim?
Suidakra
Bu ay da yine kulağımdan Melodik Death Metal eksik olmadı. (Merak etmeyin tüm ay böyle geçmiyor lol) Efendim bu minnoş insanlar 1994 yılından bugüne kadar devam eden uzun bir müzik kariyerine sahip. Almanya çıkışlı olan grup, 200'den fazla konserde gözükmeyi başarmış. Toplamda 12 adet albümleri bulunan Suidakra, kullandığı farklı enstrümanlar ve koro halindeki vokalleriyle kısa sürede dikkatinizi çekecek isimlerden birisi olacaktır. Tavsiye şarkı: March of Conquest.



Ne izledim?
Insatiable
Bu ara dizi bulmakta güçlük yaşıyorum. Artık Eylül ayı ile birlikte bir şeyler değişecektir diye ummaktayım. Arada gözüme takılan dizilerden birisi Insatiable oldu. Konu temelde çok basit: Aşırı kilosu olan Patty isimli bir kızın, yaptığı bir diyet ile üç ayda muhteşem bir vücuda sahip olması ve akabinde kendisine zorbalık yapan kişilerden intikam almasından başka bir şey değil. Fakat ona yardım eden Bob karakteri ve dizinin genel yapısı, Insatiable'ı bir hayli ilginç kılıyor. En azından yoklukta iyi gitti.

No Man's Sky NEXT

Yeni güncelleme çok sağlam çıktı Niyazi Abi...





Genç bir oyun yapımcısı düşünün. Bir gün E3 fuarında elinde etkileyici bir video ile aniden ortaya çıkarak sonsuz bir evrende geçen, sonsuz olasılıkların yaşanabileceği bir oyun yaptığını söyleyerek herkesi etkilemiş olsun. Hatta dünyanın en büyük oyun dağıtımcıları bu oyunun peşine düşsün, tüm oyun medyası bu oyundan bahsetsin, tüm oyun severler bu oyunu beklesin... O oyun, yani No Man's Sky, daha önce video oyun dünyasında görülmemiş bir merak ve heyecan dalgası yaratmıştı.

No Man's Sky'ı yaklaşık üç sene boyunca büyük bir heyecanla beklediğimizi hatırlarsınız. Devamlı birbirini kovalayan oyun haberleri, oyun içi ekran görüntüleri ve oynanış videoları ile merakımız zirveye taşınmış, ne var ki oyun piyasaya çıktığında heyecanımız kursağımızda kalmıştı.

Peki ters giden ne olmuştu?

Ne umduk, ne bulduk?

No Man's Sky'ı 2016'da ilk kez oynamaya başladığımızda, yıllardır süren beklentinin ve verilen sözlerin etkisiyle, her detayıyla über ötesi bir oyunla karşılaşacağımızı umuyorduk. Ancak oyun büyük bir heyecan dalgası yaratarak 2016'da piyasaya çıktığında pek çok kişide büyük bir hayal kırıklığına neden olmuş, verilen sözlerin tutulmadığını gören oyuncular savaş baltalarını çıkartmıştı. Bir kere oyunun multiplayer modu yoktu. Uzay geminizi herhangi bir uzay simülasyonundaki gibi serbestçe uçuramıyor, gezegenlerdeki yükseklik limitinin altına inemiyordunuz. Uzay ve gezegenler, beklediğimiz gibi gerçekçi bir yapıda değil, boş bir 3D haritanın içine rastgele ve sabit biçimde yerleştirilmiş kürelerden ibaretti. Aynı dönem piyasaya çıkan Elite: Dangerous ile benzer özellikler sunmasını beklediğimiz No Man's Sky, aslında bir simülasyon değil, zekice tasarlanmış bir macera oyunu olarak çıkmıştı karşımıza. Haliyle, pek çok özelliği kısıtlanmış, henüz tamamlanmamış bir oyun vardı elimizde. Peki No Man's Sky gerçekten de kötü bir oyun muydu?

Oyun basını ve elbette oyun severler, No Man's Sky'a öfke yağdırırken sınır tanımayacak kadar kontrolden çıkmıştı. Oyuna zayıf puanlar verenler, oyunu geri verip parasını geri isteyen oyuncular derken, No Man's Sky aslında hiç hak etmediği bir kötüleme kampanyasının kurbanı olmuştu.

Hatırlayacaksınız, o dönemde hazırladığımız ve derginin kapağına taşıdığımız (2016 Eylül) incelemede oyunun aslında "kötü" değil sadece "eksik" olduğunu ve erken erişim olarak satışa çıkması gerekirken, acemice bir kararla full sürümmüş gibi önümüze sunulduğunu anlatmıştık. Bazı okurlarımız bu incelememiz nedeniyle bizi çok eleştirmişti, hatırlıyorum, Kürşat şikayet mektuplarını bana anlatırken, oyuna neden bu kadar büyük bir öfke kusulduğunu ikimiz de anlayamamıştık. Sanırım bizim oyun severlerimiz, oyun medyasında ve internette oyunlar hakkında yapılan linç girişimlerini çok seviyorlar.

Peki biz oyunu neden sevmiştik ve neden yüksek not (80) vermiştik?

Oyunun yapımcısı Hello Games'in aslında küçük ve genç bir ekip olduğunu, çok heyecanlı olduklarını ve bu heyecanla bazı kritik hatalar yaptıklarını vurgulamıştık. Hatta, oyunun video oyun dünyasında devrim niteliğinde yeni bir kapı açtığını, teknolojik ve görsel olarak etkileyici bir oyun olduğunu ancak eksiklerinin tamamlanması için birkaç yıl sürecek bir güncelleme serisinin geleceğini tahmin edip oyunu tavsiye edilebilir bulmuştuk.

O dönem, oyuna yüksek not verdiğimiz için hem LEVEL'a, hem de notu veren editör olarak bana, saymadığınız laf kalmadığı için bugün hepinize teşekkür etmek isterim, tahmin ediyorum ki No Man's Sky'ın son güncellemesi NEXT'in ardından hepiniz şu anda No Man's Sky oynamaktan nefes almaya vakit bulamıyorsunuz. Olsun, olur öyle şeyler. Bir oyuna notunu verirken objektif olmak ve çevre baskısından etkilenmemek bizim görevimiz.

Peki nedir bu NEXT?

Hala farkında değilseniz konuyu özetleyeyim. No Man's Sky'ın yapımcısı Hello Games oyun için beklenen büyük güncellemesini NEXT ismiyle yayınladı ve oyun tam anlamıyla yeni bir oyuna dönüştü.

Üstelik bu yeni haliyle oyun o kadar beğeni topladı ki, oyuncular şu anda No Man's Sky'ı övmekten helak oldular.

No Man's Sky için, biliyorsunuz, geçtiğimiz iki sene boyunca önemli güncellemeler çıktı. Güncellemelerden birinde, oyunda üs kurma özelliği geldi mesela. Ardından da gezegen yüzeyinde yer araçları ile keşif yapabilme yeteneği kazandık ancak bu güncellemelerin hiçbiri tek başına veya beraber, oyunun temel eksiklerini gidermek için yeterli değildi.

NEXT ise önceli güncellemeler gibi "küçük" bir eklenti değil, oyunu tam anlamıyla yeni baştan yaratan bir "dersimizi aldık" çalışması olarak karşımıza çıkıyor.





Oyun tam anlamıyla yeni bir oyuna dönüştü derken, abartmıyorum. Daha önce alıştığımız No Man's Sky formülleri, oyun dinamiği, oyunu oynama biçimi, çok sert şekilde değişmiş bulunuyor ve bu değişim oyunu "çok güzel" yapmış. Daha önce oyunu uzun saatler oynamış bir oyuncuysanız bile, yeni baştan başlayıp tüm oyunu sıfırdan keşfetmek isteyebilirsiniz zira NEXT güncellemesi bu fedakarlığı hak ediyor. Üstelik tüm oyuna sıfırdan başladığınızda oyunu yeniden keşfetmek hatta öğrenmek durumunda olacaksınız çünkü artık eski formüller geçerli değil.
Artık eskisi gibi yerdeki bozulmuş uzay gemisini birkaç parça madenle tamir edip çat diye oyuna giremeyecek, sağda solda gezerken bulduğunuz uzay gemilerini alıp yola devam edemeyeceksiniz. Ya da uzay istasyonlarında kendinizi yalnız hissetme duygusuyla baş başa kalmayacaksınız.
Dahası, sevdiğiniz arkadaşlarınızla veya yeni oyuncularla multiplayer maceralara akabileceksiniz.

Peki NEXT, oyuna hangi yenilikleri getirdi?

NEXT güncellemesi o kadar geniş bir güncelleme ki, onu anlatmak için LEVEL'da sayfalarca sürecek bir dosya konusuna ihtiyacımız olacağını düşündük. Yine de güncellemeyi anlatırken eksik kalan kısımlar olabilir.
Güncelleme her şeyden önce, No Man's Sky'a multiplayer özelliğini getiriyor. Multiplayer meselesi benim için elzem bir durum değil hatta tek kişilik oyunları daha çok seven bir adam olarak, bir oyunda multiplayer yeteneğinin olup olmadığını önemsemiyorum. Ancak ben gerçekçi bir adamım, bütün dünya multiplayer bağımlısı olmuş, biliyorum. Dolayısıyla size güzel bir haberim var, No Man's Sky'da artık multiplayer oyun imkanımız var. Peki multiplayer seçeneği nasıl çalışıyor?
Oyuna başlarken yapacağınız seçimle, kendi tek kişilik oyununuza girebileceğiniz gibi, bir başkasının oyununa da katılabiliyorsunuz. Ya da eğer engellemediyseniz, başkaları sizin oyununuza da gelebilir.
Multiplayer durumunda oyun, oyuncuları aynı sistemde başlatıyor ve böylece yüzlerce milyar yıldız siteminde oluşan galakside birbirini bulmaya çalışmakla uğraşmıyorsunuz.
Oyun boyunca diğer oyuncuların logolarını haritada veya oyun ekranında görüyor, nerede olduklarını biliyorsunuz. Sesli iletişim sayesinde de diğer oyuncularla organize olup görevleri birlikte yapabiliyor veya belli amaçlara odaklanabiliyorsunuz.
Ancak güncellemenin tek yeniliği multiplayer da değil. Diğer yenilikler de son derece heyecan verici ve sürükleyici özellikler.
Yukarıda da söylediğim gibi artık oyun tamamen yeni formüllerle işliyor. Hatta yeni madenler, mineraller ve yeni yapı malzemeleri bulunuyor. Tüm bunların ne işe yaradığını öğrenebilmek için oyunu yeniden keşfetmek durumundasınız. Bu noktada oyuncuya yardımcı olan detaylı bir tutorial var ve işe yarıyor. Tutorialı baştan sona oynamanızı tavsiye ederim zira bu bölümde yeni bir öykü var ve oyunun değişen dinamiklerini öğrenmeniz için son derece faydalı. Gerçi tutorial da size her detayı vermeyecek. Oyunun kalan yeniliklerini siz keşfetmek durumundasınız.

Gömülü teknolojiler

Oyundaki yeniliklerden biri de gömülü teknolojiler ve hazineler. Güncelleme sayesinde artık oyun oyuncuları yeri kazmaya daha fazla teşvik ediyor.
Bunun için de toprağın altına gömülü teknolojileri ve hazineleri keşfetmek gibi yeni bir amacımız var. Oyundaki vizörü kullanarak çevremizi taradığımızda, bölgedeki madenleri, üsleri veya gömülü teknolojileri görebiliyoruz. Ardından da toprağı kazıp o teknolojileri çıkarabiliyoruz. Bu kazılardan bulduğumuz teknoloji tabletlerini analiz ederek, üslerimizde kullanacağımız yeni teknolojileri elde edebiliyoruz. Bu noktada açık konuşmak lazım, NEXT'in bu gömülü teknoloji özelliğini ilk duyduğumda çok heyecanlanmıştım. Her gömüden, farklı yeteneklere sahip silahlar veya kullanışlı eşyalar çıkacağını düşünüyordum. Ancak karşımıza bir tür "teknoloji satın alan para birimi" çıkıyor ve daha sonra üssünüzdeki laboratuvarda bu birimleri kullanarak yeni teknolojileri açabiliyorsunuz. Beni çok tatmin etmedi ama hiç yoktan iyidir.

Üs kurmak artık daha eğlenceli

Üs demişken, artık üs kurma özelliği eskisi gibi dar kalıplara sıkıştırılmış değil. Ahşap, beton, metal gibi farklı materyallerden duvarlar inşa ederek, istediğimiz şekillerde üsler kurabiliyoruz. Böylece, kendi mimari zevkimize göre üsler ortaya çıkarabiliyoruz.
Üstelik bir üste kullanılabilecek bileşen sınırı gibi saçma engeller de ortadan kalkmış. Hatırlayacaksınız, eskiden üs kurarken, birkaç yüz parçadan fazla yapı bileşeni kullanamıyorduk ve oyun bize bileşen sınırına ulaştınız, üssünüze daha fazla bileşen ekleyemezsiniz diyordu. Artık bu engel ortadan kalkmış durumda ve neredeyse sonsuz sayıda bileşeni üssümüze ekleyebiliyoruz. Hatta istediğimiz gezegenlerde yeni yeni üsler kurabiliyor, bir anda birden







çok üsse sahip olabiliyoruz. Bu da oyuna yeni bir stratejik detay katıyor. Zaten, neden yeni keşfettiğimiz gezegenlerde yeni üsler kuramıyoruz sorusunu Hello Games'e çok sormuşlardı, artık utanıp da bu özelliği oyuna eklediklerı için kendilerine teşekkür ediyoruz.
Artık ana üssümüzden çok uzaklaşsak bile keşfettiğimiz güzel bir gezegene basitçe bir üs kurup bu üsse de portal yerleştirerek, üslerimiz arasında rahatça gidip gelebiliyoruz. Bir diğer deyişle portallar sayesinde, beğendiğimiz veya yararlı kaynaklara sahip gezegenler arasında anında git gel yapabiliyoruz. Gerçek hayatta böyle bir özellik olsa, sabah suşili kahvaltı etmek için Japonya'da uyanır, öğlen Kars'ta kaz yer, akşam Ege üzerinde gün batımına karşı hafif zeytinyağlılar yemek için Muğla'ya akardım. Biliyorum hepiniz şu anda sabah sabah suşi yenir mi diye yüzünüzü ekşittiniz, ama ekşitmeyenleriniz hayatı empati, farkındalık ve bilinç ışığı altında, yeni keşifler yaparak çok güzel yaşayacaklar, onlara buradan selam ederek oyuna geri dönüyorum.

Filo yönetimi

NEXT'in asıl vurucu noktalarından biri de yeni filo yönetimi özelliği olmuş. Eskiden sadece daha fazla mal/mülk taşıyabilmek ve depolayabilmek için kullandığımız freighterlar artık filonuzun merkez üssü konumuna yükselmiş. Eskiden, oyundaki en büyük amacınız para kazanıp yeni uzay gemileri satın almak iken, artık daha gelişmiş freighterlar, daha gelişmiş firkateynler arıyor ve kendi donanmanızı kuruyorsunuz.
Bu arada firkateyn de nedir diye sorabilirsiniz, anlatmaya çalışalım.
Gezdiğiniz yıldız sistemlerinde karşılaştığınız diğer filolardan bazı gemileri (frigate) kendi donanmanız için satın alabiliyor ve donanmanızı genişletebiliyorsunuz. Ardından da kendi şilebinizin içindeki komuta kontrol odasından filonuzu yönetiyor, firkateynlerinizi görevlere gönderebiliyorsunuz.
Firkateynler bu aşamada farklı kategorilere ayrılıyor. Madencilik, keşif, çatışma ve destek kategorilerinde hizmet veren firkateynler kendi uzmanlık alanlarındaki görevlerde daha fazla başarı kazanıyorlar.
Bu firkateynleri 1-5 adetlik küçük filolar halinde görevlere gönderiyorsunuz ve bir saat veya daha uzun süren görevlerin sonunda geri dönen filo size para veya değerli madenler ya da ticari ürünler kazandırıyor. Elbette her görevle beraber deneyimleri de artan firkateynlerini kaybetmemeniz çok önemli zira Bazı görevlerde filonuz hasar görebiliyor.
Bu durumda firkateyni geri çağırmanız, şahsen binmeniz ve hasar almış noktaları şahsen tamir etmeniz gerekiyor. Koskoca bir filoya sahip olup da bu küçük tamir işlerini yapacak hiç mühendisinizin/subayınızın olmaması büyük bir saçmalık olmuş ama artık onu da oyunda farklı bir atraksiyon yaratmak için yaptıklarını tahmin etmek zor değil. Olsun o kadar.

Uzay çatışmaları

No Man's Sky için getirilen en büyük eleştirilerden biri, oyunun uzayda geçmesine rağmen, uzay gemisi kullanma konusundaki zayıflığı idi.
NEXT güncellemesi artık bu sorunu çözmüş gibi görünüyor. Gezegen yüzeyindeki saçma yükseklik limiti kalkmış ve artık uzay geminizle gezegenin yüzeyine kadar inip, yer şekillerinin üzerinde hokkabazlıklar yapabiliyor ve hatta yere çarpabiliyorsunuz ancak kalkanınız sağlam olduğu sürece gemi hasar almıyor. Sağa sola çarpa çarpa kendini patlatan birine henüz rastlamadım.
Ancak bu özellik sayesinde gezegenleri keşfetmek artık daha zevkli. Uzayda ise çatışmalar artık daha gerçekçi ve keyifli hale gelmiş durumda. Geminize eklediğiniz farklı güncellemeler ve donanımlarla uzay geminizin yeteneklerini genişletip her tür düşmanla boy ölçüşebiliyorsunuz.
İşin güzel yanı, uzay geminizi de avatarınızı da artık üçüncü kişi bakış açısıyla görebiliyorsunuz. Böylece oyun evrenini farklı açılardan incelemeniz mümkün oluyor. Özellikle gezegenleri keşfederken yararlı bir özellik.

Tekrar oynanabilirlik

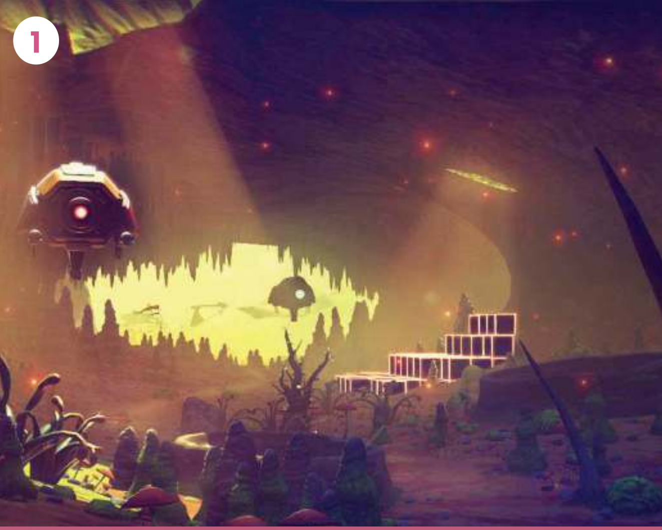
No Man's Sky aslında ilk çıktığı haliyle bile tekrar oynanabilirliği çok yüksek bir oyundu. Malum, sonsuz bir evrende dolanırken sürekli yeni gezegenler keşfetmek kolay bir iş değil. Yine de oyuncuların ilk 100 saatin ardından oyunun kendini tekrar etmeye başladığını dile getirdiğini biliyoruz. NEXT ile bu sorunun büyük ölçüde ortadan kalktığını da söyleyelim.
Oyuncular çoktan yüzlerce saati geride bıraktılar ve yine de kendini tekrar etme problemiyle karşılaşmadan yeni keşifler yapıp, yeni maceralar peşinde koşabiliyorlar. Üstelik öyle görünüyor ki, genç ama kendilerini adamış bir ekip olan Hello Games, oyunu güncellemeye ve yeni içerikler eklemeye de devam edecek. Dolayısıyla, önümüzdeki uzun seneler boyunca No Man's Sky oynamaktan sıkılmayabiliriz, ne de olsa sonsuz bir evrene sahibiz, her köşesinden başka bir sürprizin çıkmaması için bir neden yok.

Teknik gelişmeler

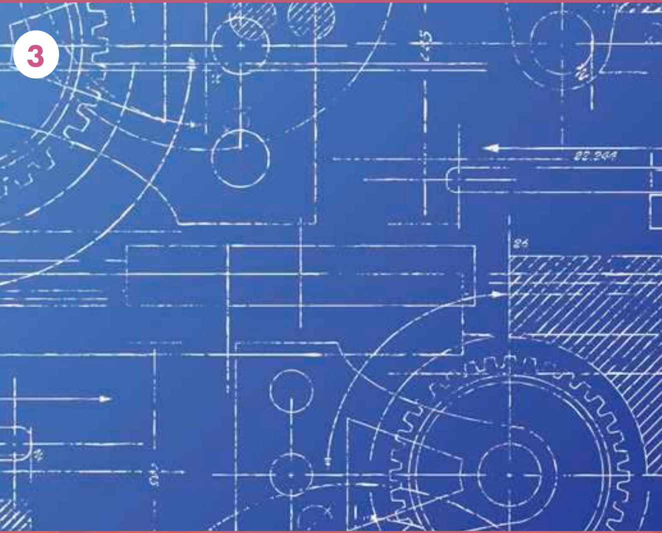
NEXT büyük bir güncelleme. 5 GB'lık bir indirmenin ardından oyunun görünümünde büyük bir gelişme yaşanıyor. Artık uzay gemileri çok daha detaylı ve hatta üzerindeki parçalar animasyonlarıyla göz dolduruyor. Gezegenler, uzay veya uzay istasyonları çok daha şık, daha canlı, daha gerçekçi bir görünüme sahip. Aynı zamanda, oyuncunun avatarı üzerinde kozmetik geliştirmeler yapması hatta üssünü boyayıp kişiselleştirmesi de mümkün. Elbette avatarların multiplayer ortamda farklı mimikleri canlandırması da unutulmamış. El sallamak, zıplamak, atlamak, hoplamak vs. gibi sayısız maymunluğu yapabiliyoruz.
Görüldüğü üzere, No Man's Sky, iki sene önce söylediğimiz gibi, artık kendini kanıtladı ve kötü bir oyun olmadığını gösterdi. Genç bir yapımcıyı acemice bir hata yaptığı içine üzerine giderek yermek yerine, ona hatasını düzeltmek için bir şans verdiğimizde, video oyun tarihine adını kazıyacak, unutulmayacak bir yapım ortaya çıktığını gördük.
2014'ten beri heyecanla takip ettiğimiz No Man's Sky macerasının her anından keyif aldım ve oyunun giderek daha da güzelleşmesi, bu kadar güzel bir deneyime evrilmesi beni tatmin etti, size de bu deneyimi yaşamanızı tavsiye ediyorum.
Sen ne diyorsun bu işe Niyazi Abi?
◆ **Cem Şancı**

Mini hayatta kalma kılavuzu

No Man's Sky'da hayatta kalmanız gereken birkaç önemli kural var. Genellikle acemiyken bu kuralların farkına varmadığınız için kolayca mortingen olabiliyorsunuz, sonra da mezar yerinizi bulup kaybettiğiniz inventory nesnelerini geri almak için koştur dur. İşte bilmeniz gerekenler:









1. Mağaralar tehlikelidir

Görünüş ve izlenim açısından hayli çekici mağaralara ev sahipliği yapıyor No Man's Sky. Mağaralarda genellikle kullanışlı hazineler ve madenler bulabilirsiniz ama oranızı buranızı ısırabilecek terbiyesiz böcekler veya sizi zehirlemek isteyecek edepsiz bitkiler olabilir. Lütfen bu çirkin arkadaşlara karşı dikkatli olalım. Kendimize güvenmeden, kaynaklarımızı iyice tartmadan da bodoslama her deliğe atlamayalım.

2. Allah sizi kahretsin pis korsanlar

Geminizde değerli bir maden veya eşya taşırken genellikle korsanlarla karşılaşma riskiniz yükselir. Bu arkadaşlar gelip geminize ateş etmek ve sizi patlatarak değerli eşyalarınızı çalmak suretiyle para kazanırlar. Bu gibi durumlar için, geminizin kalkanlarını sürekli yenileyecek sodyum gibi madenleri kargonuzda bulundurmanızı tavsiye ederim çünkü kalkanlarınız düştükten sonra hayatta kalmanız çok zor.

3. Blueprintleri erken bulun

Görünüş ve izlenim açısından hayli çekici mağaralara ev sahipliği yapıyor No Man's Sky. Mağaralarda genellikle kullanışlı hazineler ve madenler bulabilirsiniz ama oranızı buranızı ısırabilecek terbiyesiz böcekler veya sizi zehirlemek isteyecek edepsiz bitkiler olabilir. Lütfen bu çirkin arkadaşlara karşı dikkatli olalım. Kendimize güvenmeden, kaynaklarımızı iyice tartmadan da bodoslama her deliğe atlamayalım.

4. Sentineller ile dalaşma!

Bu arkadaşların çok sinir bozucu olduklarından daha önce bahsetmiştik. Evet, Sentineller'ler kavga etmeye başladığınızda, size önce iki dalga halinde uçan sentineller saldıracak. Ancak onları indirdikten sonra yürüyen sentineller peşinize düşmeye başlayacak ki, bu arkadaşlar çok tehlikeliler ve savaşmayı çok iyi biliyorlar, birkaç vuruşta sizi indirebilirler. O yüzden çok sağlam silahlarını ve savunmanız yoksa, kaç kaç kaç.

No Man's Sky'ın fraksiyonları

No Man's Sky'da, farklı uzaylı ırkları ile karşılaşacaksınız. Bunlar aslında kendi halinde minnoş ırklar olarak kimseye zararı olmayan arkadaşlar. Dolayısıyla, fraksiyonlar arasında büyük bir savaş, çatışma yok. Taraf tutmak zorunda değilsiniz ve bu da iyi bir şey değil çünkü oyun bize tanıtılırken farklı fraksiyonlar arasındaki çatışmalarda rol alacağımız imasında bulunulmuştu. Ancak şimdilik oyunda bu özellik bulunmuyor ve şahsi kanaatim olarak, önümüzdeki yıllarda karşımıza çıkacak güncellemelerde fraksiyonlar arası savaşlar ve bu savaşlarda oyuncuların roller üstlenmesine dair yeni kurgular göreceğiz. Şimdilik, oyundaki fraksiyonları tanımak isteyenlere bu minnoş arkadaşları kısaca anlatalım.



Gek

Bu Gek kardeşler, iri yarı bir penguenden evrilmiş tipe sahip bodur arkadaşlar olarak uzayda hacim kaplıyorlar. Genellikle kafa düdükleyen bik bik bik sesler çıkaran Gek'lerle çoğunlukla oyunun başında çok muhatap olmak zorunda kalıyorsunuz zira kendileri egoları düşük, tahmin edilebilirlikleri kolay bir ırk. Ticarete büyük önem veren Gek kardeşlerimiz çok şaşırtıcı olarak kendilerini galaksinin hakimi ve kurucusu olarak da görüyorlar.



Korvax

Bu arkadaşlar robotik bir ırk olarak dikkatinizi hemen çekecekler. Bütün istedikleri sizin telefon numaranızı alıp size sürekli SMS mesajı ve spam reklam atmak olan bu kankilerin hayatı veri analizi, büyük veri ve yazılım çalışmaları gibi sıkıcı şeyler etrafında şekilleniyor. Yine de teknoloji seven bünyelerin sempatisiniz kazanabilirler.



Vy'keen

Vy'keen'ler, herhangi bir oyunda görebileceğiniz türde, vurduğu yeri güzelleştiren savaşçı bir ırk. İstasyonlarda bu hayt höyt tipli tırt abilerden bolca göreceksiniz. Kalın, davudi sesleriyle sürekli gürleyen bu zırtoların garip bir de onur sistemi var ve eğer onurlarını rencide ederlerseniz size kırılıyor olmaları çok acayip.



Travelers

Bu arkadaşlar gizemli bir grup olarak çok karşınıza çıkmayacaklar ancak bazı istasyonlarda onlarla karşılaşabilirsiniz. Aslında siz de onlardan birisiniz ve bir Traveler olarak amacınız evrenin sırlarını keşfetmek. Bu amaçla da Atlas hikayesini oynamak ve kaderinizi keşfetmek durumundasınız.



Bonus - Sentinels

Biliyorum, konuya girişte dört fraksiyon var dedim ama bu şerefsiz Sentinels'leri de bir fraksiyon olarak kabul etmemiz gerekiyor. Kendileri, maden kazamaya veya sağa sola ateş etmeye başladığınızda bir anda yoktan var olup karşınıza çıkabiliyor, uzayda kocaman filolarla üzerinize gelebiliyorlar. Çok farklı ebat, tür ve güçlerde modelleri mevcut. Agresiflikleri de türden türe ve gezegenden gezegene değişiyor. Tamamen robotik bir ırk olan Sentinels'in ne olduğunu, nereden çıktıklarını ve ne halt yediklerini zaman içinde öğreneceksiniz. Tam kabuslarda görülebilecek, baş belası bir ırk.

ANARŞİST

REMASTERED





WOW: BATTLE FOR AZEROTH

Bakın şimdi bu oyun 14 yıl önce piyasaya çıktığında, aylık ücreti 15 dolardı. Yıl 2018 oldu, bu fiyat ne oldu? Hiç değişmedi. Yani Amerika'da 2004 yılında 1500 dolar maaşla işe başlayan biri, 2018'de belki maaşını 3'e katladı ama aynı ücreti ödüyor. Biz ise şu anda yaklaşık 100 TL vermek zorundayız bu oyuna aylık. 100 TL! Yüz! İşte buna Türkiye'de ekonomik istikrar deniyor. Haydi 100 TL'yi gömmeye karar verdik oyuna, Azeroth için yaşanan bu savaşa değer mi? Kadınlar, kızlar, küçük yavrular bir bir Sylvanas'ın, Anduin'in ellerinde can verirken biz 100 TL mi ödeyeceğiz? Olacak iş mi bu?

Kaldı ki bu gerçek bir savaş mı diye de soruyor insan. Sanki tüm sunucular ikiye bölünüp dev bir savaşa tutuşacak, galip olan taraf da Azeroth'u yönetecek... Yok ya? Bunlar hem Amerika'nın oyunları arkadaşlar, haberiniz olsun. Savaş varmış, bir şeyler uğruna savaşıyormuş gibi göstererek sizi boş bir mücadelenin içine çekmeye çalışıyor Blizzard, uyanık olun, bunlara kanmayın. Ha illa da birinin tarafını seç diye de tuttuacaksanız, ben Sylvanas'ı beğendim. İsterse Banshee olup çığlık çığlığa atarlı kadın rolüne de bürünebiliyor, gayet etkileyici. Geriye kalanlar ise Anduin'in sarı ışığı altında çay içebilirler...

DEAD CELLS



Düşünsenize, bir ülke var, çalışıyorsunuz, didiniyorsunuz, bir hatanızda yönetim gelip neyiniz var, neyiniz yok alıyor ve size diyor ki, "Baştan başla." O ülkede yaşayan bir kişi bile olur mu, söyleyin bana. Ama biz ruh hastası oyuncular olarak bu Dead Cells denen naneyi oynamaya çalışıyoruz; öldüğümüzde her şeyimizin avuçlarımızdan gideceğini bilerek!
Ustaca savaşıyor, tam vaktinde kaçıyor, hızlı davranıp gizli kapıları aralıyor, boss'uydu, elite'ıydı hepsinin üstesinden geliyorsunuz, sonra tırt bir yaratık ağzınızın ortasına bir çakıyor, Game Over. Böyle bir ayıbı kim kime yapar ey Dead Cells yapımcısı kişiler!
İnsanoğlu da nasıl manyak bir varlıksa her şeye baştan başlamayı kabul ediyor, hiçbir şey olmamış gibi tekrar geçiyor ekranın başına. Pes valla, bize her şey müstahak...
Bir de bu oyuna gidip eski hava vermek için pikselli bir görüntü de getirmemişler mi... Ne gerek vardı, söylesene yapımcı kişi? Ne olurdu bu oyunu Ori gibi grafiklerle çıkartsan? Castlevania'ya gönderme yapacağım diye debeleniyorsan o bile yeni 2D oyununda bu tarzda grafik yapmaz, haberin olsun. Boşuna kasmışsın yani, abin olarak söylüyorum burada. Saksı değilim, beni dinleyeceksin!



MONSTER HUNTER: WORLD

Capcom durdu durdu, dört ayağının üzerine düştü. Adamlar öyle bir oyun yapmış ki herkes yaratık peşine düştü, oyunun satışları patlama yarattı. Ha gerçekten tek yaptığımız da yaratık avlamak; ötesi yok. Düşünün FFXV'i; onda nasıl yaratık avlama görevleri alıyorduk yan iş olarak, Monster Hunter denilen garabette SADECE bunu yapıyoruz. Yan görev olmuş sana tam bir oyun. İşte her yaratık farklı mücadele getiriyor, yakalamak için farklı yollar izleniyor bilmem ne diye arkasında bir ton bahane de var ama sonuçta hiçbir anlamlı ilerleme, hikaye, hak ediş yok. Varsa yoksa yaratık avla, böcek yakala, yok silah köreldi şuraya saklanıp onu bileyle, dinozor dışkısı topla... Böyle saçmalık ne gördüm, ne de duydum derken hepsi birden gerçekleşti, bir de insanlar bu oyunu beğendi! Bak bir de oyunu Capcom yapıyor; bu adamlar DmC stili aksiyon konusunda çığır açmışlar. Sonra gidip oyuna müthiş kabız bir savaş mekaniği getirmemişler mi?! Akıl alacak gibi değil! Bir iki tuşa basıp saçma sapan sallıyoruz silahımızı ve genelde de yaratığın A noktasından başlayıp haritanın Z noktasına varıyoruz; öylesine bir hassasiyet var!
Gerçi bu dünyalı insanlar Pokemon GO ile birlikte sanal binbir tane yaratığın da peşine düşmüş bir ırk, o yüzden çok da şey etmemek lazım.



gamescom 2018

Şimdi kabul edelim, Gamescom'un tarihin en iyi E3 fuarını gölgede bırakmasını beklemiyorduk elbette. Yine de aralarında uzun süredir hasret kaldığımız bazı eski dostların devam oyunlarının da bulunduğu pek çok yeni yapım duyuruldu, üstelik Cyberpunk 2077 fenomenini biraz daha yakından -ve uzun uzadıya- deneyim ettik oyun severler olarak. Ülkemizden de Mount & Blade II: Bannerlord ve Macrotis gibi yapımlar kendilerini bir kez daha dosta düşmana gösterebilme fırsatı buldular ki kendilerini daha sonraki aylarda detaylıca deneyim edebilme fırsatımız olacak.

Derginin matbaaya bu kadar geç gitmesinin bir numaralı sebebi olan dosya konumuzda Gamescom 2018'in en fazla dikkat çeken oyunlarını bulabilirsiniz, keyifli okumalar.





Yapım *CD Projekt RED* ***Dağıtım*** *CD Projekt RED* ***Tür*** *Aksiyon, RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *2020*

Cyberpunk 2077

CD Projekt RED'in yeni efsanesi olacağına inanılan Cyberpunk 2077, RPG öğelerini dibine kadar kullanacak ve en önemlisi bütün odak cyberpunk konseptine bağlı kalacak. Oyunla ilgili tartışma yaratan konu ise FPS odaklı olması ve bunun RPG'ye yedirilmesi. Konu Cyberpunk olunca, sağ gösterip sol vurma konusunda ters hesaplar yapması beklenen oyunda, hayatta kalma pahasına zorlu kararlar vereceğimiz gün gibi ortada. Atmosfer kısmında ise makinenin ve metalin kokusunu almak o kadar kolay ki kimi zaman gözleriniz neon ışıktan kör bile olabilir. Oyunun çıkışı hala belirsizliğini koruyor, peki neler beklemeliyiz? Detaylı karakter yaratma ekranına sahip olan oyundaki görevlerde dilersek aksiyona girebiliyor veya sessizce düşmanlarımızı yok edebiliyoruz. Bu noktada oyun, çok acımasız ve kanlı olacak. Oyunun temelinde Cyberpunk 2020 masaüstü sistem yer alıyor ancak oynanış kısmında dövüş mekaniklerinin tamamı CD Projekt RED'e ait olacak. Bu kısımda Maciej Pietras, sınıflara göre dövüş mekaniklerinin ve silahların da değişeceğinin altını çizdi. Mesela hacker olarak takılabilecek veya sadece yakın dövüşte kendimizi geliştirebileceğiz. Bütün sistem birbirine bağlı ve özgürlüğümüz tamamen bizim seçimlerimizle değişecek. Hikayede Night City'ye seyahat ediyoruz ve elimizde altı farklı bölge olacak. Maciej Pietras, bu bölgelerin oldukça büyük olacağını ve her bölgenin de kendisince benzersiz olacağının da üzerine durdu bize yaptığı sunumda. Gelecekte DLC olacak mı veya hikaye nerelere gidecek bilemiyoruz ancak hepimiz bu dünyanın bir parçası olacağız, orası kesin. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

Yapım *Mimimi Productions* ***Dağıtım*** *THQ Nordic* ***Tür*** *Strateji* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *Yaz 2019*

Desperados 3

Daha önce Desperados oynamadıysan çok şey kaçırıyorsun sevgili okur insan. Bu seri uzun yıllardır hayatımızda ve kendisinden daha da evvel çıkan Commandos'un bir anlamda takipçisi. Sessizlik ve taktik üzerine kurulu olan oyun yapısı ile uzun süredir kendi türünde fark yaratmayı başaran Desperados, uzun bir süre sonra üçüncü yapımı ile kendisini gösterdi. Son derece olumlu yorumlar alan Shadow Tactics'in yapımcıları tarafından geliştirilen Desperados 3'de, beş farklı karakteri kontrol ediyoruz. Tıpkı diğer yapımlarda olduğu gibi, beş karakteri aynı anda kontrol etmek maalesef mümkün olmayacak. Her görevde farklı kombinasyonlar ile karşılaşacağız gibi gözüküyor. Bir tanesi tuzak konusunda uzmanken, diğerinin dikkat çekme özelliği, bir diğerinin de bıçak fırlatma gibi özellikleri söz konusu olacak. Daha önceki yapımlara benzeyen bir tarzı olsa da sanatsal açıdan daha ziyade Shadow Tactics'i andırıyor diyebiliriz. Sessizlik içerisinde hareket etmek için çok dikkatli davranmamız gerekecek. Ortadan kaldırdığımız düşmanların görülmesi durumunda kısa sürede olay çıkacağından, kendilerini etraftaki çalılara götürmemiz gerekecek. Yeni oyunda rahatlıkla gezebileceğimiz Civil Zone'lar bulunacak. Yapımcılar tarafından yapılan açıklamaya göre, bu noktalarda gerçekten de rahatlıkla gezebileceğiz zira Vahşi Batı'da cebimizde silah ile gezmek pek garipsenmeyecek bir durum. Fakat silahımızı çekip garip şeyler yapmaya başladığımız vakit, pek tabii oklar bizi gösterecektir. Daha önce bulunmayan ve oyuncuyu sürekli suçlu şekilde göstermeyen bu mekanik bizleri bir hayli dikkatini çekti doğrusu. Her haritayı tamamlamanın iki ana yolu bulunacakken, haritayı yeterince keşfeden oyuncular daha farklı yollara da başvurabilecek. Son olarak belirtmekte fayda var, Desperados 3 düşündüğümüzden daha çok aksiyonu önümüze serecek gibi duruyor. ◆ **Ertuğrul Süngü**







Yapım *Ubisoft Blue Byte* ***Dağıtım*** *Ubisoft* ***Tür*** *Strateji* ***Platform*** *PC* ***Çıkış Tarihi*** *Sonbahar 2019*

The Settlers

Fuarın en dikkat çekici isimlerinden bir tanesi de The Settlers (2019) olarak kendisine yer bulan, muazzam serinin yeni oyunuydu. İlk olarak 25 yıl önce kendisini gösteren efsane seri, uzun yıllar boyunca kendisinden söz ettirmeyi başardı. Özellikle strateji türüne kendi tarzını katması ile ön plana çıkan Settlers serisi, öyle görünüyor ki yeni oyunuyla da dikkat çekmeyi başaracak. Ubisoft'un sunumu esnasında ekranlara yansıyan yeni yapım hakkındaysa ne yazık ki elimizde çok fazla bilgi bulunmuyor. Genel hatlarıyla oyuna bakacak olursak, büyük bir yıkıma sebebiyet veren bir depremin ardından memleketlerinden kaçan, kim oldukları hakkında hiçbir bilginin bulunmadığı bir ırkı kontrol edeceğiz. Bu yeni yerleşimcilerin tek amacıysa yaşadıkları acıdan kaçıp, yepyeni bir dünya kurabilmekten başka bir şey değil. Bu noktada firma tarafından verilen bilgiler arasında, yerleşimcilerin vardıkları yeni adada kendilerini birçok gizemli şey bekleyecek. Tabii bu gizem nedir, ne değildir an itibarıyla hiçbir fikrimiz bulunmuyor. Oyunun geneline, hali hazırda deneyim ettiğimiz o klasik The Settlers mekanikleri hakim olacak ama aynı zamanda yeni yiyecek sistemi ve her oyunda özel olarak karşımıza çıkacak bir meta-game deneyimine sahip olacak. Ana senaryonun tamamı tek kişi ya da co-op olarak deneyim edilebilecek. Verilen bilgilere göre ana görevlerin haricinde bolca yan görev de bizleri bekliyor olacak. Co-op haricinde henüz detayları belirtilmemiş multiplayer deneyimi de dikkat çeken bir diğer başlık olarak ön plana çıkıyor. Görüntü kalitesi konusunda hummalı bir çalışma yapan yapımcı ekip, karşımıza detaylı bir dünya ile çıkmayı planlıyor. Yerleşimcilerimizin kendi döngülerinden animasyonlarına kadar birçok başlıkta Ubisoft tarafından kullanılan Snowdrop Engine devrede olacak. Anlayacağınız The Settlers (2019) her türden oyun severe hitap etmeye geliyor.

◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım *Techland* ***Dağıtım*** *Techland* ***Tür*** *RPG, Hayatta Kalma* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *2020*

Dying Light 2

İlk oyunu "Harran"'da geçen ve sırf bu yüzden Türk oyuncular tarafından oldukça ilgi gösterilen Dying Light 2 hakkında Gamescom'da detaylı bilgiler paylaşıldı. Elbette Dying Light sadece Harran'da geçtiği için değil, parkur odaklı hareketleri ve zombi kıyametine ilişkin keskin anlatımıyla da başarılı bir başlık olmuştu. Oyun dünyasının aranan ismi Chris Avellone'un yapımcılığında hazırlanan Dying Light 2'de seçimler ön plana çıkacak. Bu seçimlerin eskisine göre daha detaylı ve şehri bütünüyle değiştirecek cinsten olacağı da söyleniyor. Gamescom'da verilen örnekte, terk edilmiş bir havuzun kontrolünün hangi fraksiyon tarafından alınacağı tamamen oyuncuya bırakılıyor. Bir grup burayı asker yetiştirmek, bir grup uyuşturucu madde yapımında kullanmak, bir başka grup ise tarım faaliyetleri gösterip elde edilecek enerji için havuzu kullanmak istiyor. Karar tamamen oyuncuya bırakılmış olacak. Örneğin asker yetiştirme taraftarı grubu bu havuzun başına geçirdiniz diyelim. Oyunun ilerleyen safhalarında size askeri yardımda bulunabilecekler. Belki de fikirlerini değiştirir ve burayı tamamen kendi kontrolleri altına alıp sizi saf dışı bırakmayı da düşünebilirler, buna ne dersiniz? Yapımcıların açıklamalarına göre Dying Light'a başarı getiren mekanikler ikinci oyunda korunurken, seçim tabanlı olayların artacağı belirtilmekte. Multiplayer kısmında ise işler biraz değişiyor. Dört kişi olarak Co-Op oynama şansımız var fakat bu sefer üç kişi olarak bir başkasının hikayesine konuk olarak katılmaktan söz ediliyor. Yani her oyuncunun kendi hikayesi yine kendisine ait olacak.

◆ **Özay Şen**



Yapım *Cyanide* **Dağıtım** *Focus Home Interactive* **Tür** *Gerilim, RPG* **Platform** *PC, PS4, XONE* **Çıkış Tarihi** *30 Ekim 2018*

Call of Cthulhu

H.P. Lovecraft tarafından yaratılan ve yıllar içerisinde birçok korku yazarına ilham kaynağı olan Cthulhu mitosu, birçok farklı uyarlamayla karşımıza çıktı. Sanırım aralarında beni en çok meraklandıran da Cyanide firması tarafından hazırlanan sıradaki oyun. Gamescom'da genişçe yer bulan Call of Cthulhu, Boston'ın Darkwater adasında geçecek. Özel dedektif Edward Pierce'ı canlandıracağımız oyunda, Hawkins ailesinin ölümü ardındaki gerçekleri bulup etrafa yayılmış gizem sisini dağıtmaya çalışacağız. Oynanış videosundan gördüğümüz kadarıyla oyunun büyük kısmında ipuçları arayıp parçaları birleştirmeye odaklanacağız. Suç mahallini araştırırken en ufak detayları bile gözden kaçırmamak gerekecek zira oyuncu yanlış yönlendirmenin kurbanı olabiliyor. Elbette yakamıza birçok Cthulhu gizemi ve korku ögesinin yapışacağını da unutmamak gerekiyor. Oyun direkt olarak H. P. Lovecraft'ın Call of Cthulhu isimli kısa öyküsünden uyarlanacak. Arkasında da Chaosium desteği bulunan Call of Cthulhu'da gizemleri aralarken, karanlığın biçimsiz canavarlarıyla da bol bol karşılaşacağız gibi duruyor. Cynaide firması, oyunun temelini korku-gerilim üzerine kurduklarını belirtiyor. Yarı-açık dünyası sayesinde çevredeki insanlarla da etkileşime geçebileceğiz. Rol yapma bazında seçeceğimiz diyalog seçenekleriyle de elde edeceğimiz ipuçlarını artırmak bizim elimizde olacak. ◆ **Özay Şen**

Yapım *HandyGames* **Dağıtım** *THQ Nordic* **Tür** *Strateji* **Platform** *PC, PS4, XONE* **Çıkış Tarihi** *2019*

Jagged Alliance: Rage!

Sıra tabanlı strateji namına bu ara harika yapımlar piyasaya düşüyor. Taze taze Phantom Doctrine oynayıp Almanya yolu tutmuş biri olarak anılar canlandı gözümde. Gamescom'a giderken Cyberpunk 2077 ile birlikte beni en çok merakta bırakan bir diğer oyun da JA serisinin yeni oyunu RAGE idi. Geliştirici ekip ile yaptığımız sohbette oynanabilir karakterler arasında Ivan'ı görünce "Igor da var mı?" oldu. Şimdilik Igor yok, yani kuzeni Ivan ile kendi aralarında Rusça konuşamayacaklar. JA2'de bu iki karakter harıl harıl Rusça konuşur, biz de hiçbir şey anlamadan ekrana bakardık. Eski silah arkadaşlarımızdan Raven ve Shadow da ekipte yer alıyor. Henüz bilmediğimiz bir diğer nokta ise yine sorulara vereceğimiz cevaplarla kendi karakterimizi yaratıp yaratamayacağımız. Umarım bu konuda köklere dönüş sinyali de yerini bulur. Öte yandan arayüz JA adına son çıkan oyunlarda olduğu gibi sadeliğini koruyor. Karikatürize edilmiş görsel iletişim dili JA2'nin doğasına biraz küfür gibi lakin bu konuda hafiften kulağımızın üzerine yatabiliriz. Karakterlerin kendine has özel yetenekleri olması 90'lı yıllarda Jagged Alliance'ı farklı yapan özellikler arasındaydı ancak artık çoğu oyunda ad soyad gibi sıradan bir durum. Bu durum ile birlikte savaşırken haritada her karakterin üstün olabileceği bir konumlama yapmanız gerekiyor. Geliştirici ekip bu noktada yine silahlara çeşitli modlamalar yapabileceğimizi söylüyor. Bu konuda yine JA2'yi baz alacağım, hani olur olmaz şeylerden bomba falan yapıp kendimizi McGyver zannederdik. Umarım yine öyle bir bolluk olur. Sormayı istediğim fakat fırsatını yakalayamayıp merak ettiğim bir diğer konu ise metal objelerden vs. mermi sektirip adam vurup vuramayacağımız. Hedef alma vb. sistem önceki oyunlara çok benziyor. Lakin derin bir oynanış hedefliyoruz dediklerine göre benim aklıma türlü türlü şeyler geliyor. Bakalım, çıksın da görelim şu oyunu! Fanboy out. ◆ **İlker Karaş**





Yapım *Frogwares* ***Dağıtım*** *Bigben Interactive* ***Tür*** *Korku, Macera, RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *21 Mart 2019*

The Sinking City

Call of Cthulhu'nun haricinde bir başka dikkat çeken Cthulhu mitosu bazlı oyun ise The Sinking City. Duyurulduğundan bu yana bu türe ilgi gösteren kitle tarafından yakından takip edilen The Sinking City için yayınlanan sinematik fragman bir hayli beğenildi. Fragmanla birlikte elbette oyuna dair daha fazla bilgiye ulaşma şansımız oldu.
The Sinking City, yapımcıların açıklamasına göre şu aralar Alpha sürecinden geçmekte. Yayınlanan oynanış videosunun da son hali olmadığı üzerinde duruyorlar ama hikaye ve oynanabilirlik namına aşağı yukarı bazı bilgilere sahibiz.
Hikayemiz 20'li yıllarda Oakmont adında bir şehirde geçiyor. Geçmişinde birçok akıl hastalığı sorunuyla yüzleşmiş dedektif Charles Winsfield Reed oyunun ana karakteri olacak. Zaten bir Cthulhu oyununda dedektif ve akıl hastalıkları olmazsa şaşırırdık, değil mi? Charles, haritada bulunmayan ve yavaşça suyun derinliklerine doğru çekilmeye başlanan bir şehrin gizemlerini ortaya çıkarmaya çalışacak. Açık dünya tabanlı oyunumuz, diyaloglar ve bulmacalarla destekleniyor. Birçok kesme göre oyunun hafiften L. A. Noire koktuğu söylenmekte ki bu konuda haklılar.
Oakmont sular altında kalmış bir şehir. Gezmek için yayan olarak dolaştığımız kadar ufak bir tekne ile de şehri dolaşabileceğiz. Şehirde elde ettiğimiz ipuçları sayesinde ve konuştuğumuz insanlardan elde edeceğimiz bilgilerle doğru noktaya ulaşmak bizim elimizde olacak. Oyunun dedektiflik havasını bu açıdan korumaya çalışmışlar. Öte yandan karşılaştığımız Cthulhu canavarlarıyla yüzleşmeli, akıl sağlımızı korurken bir yandan 20'lerin ikonik silahlarıyla onları alt etmeliyiz. Daha öncesinde çıkardığı Sherlock Holmes serisi ile dedektiflik türünü başarıyla sırtlayan Frogwares'in The Sinking City ile de başarılı bir iş çıkaracağını düşünüyorum. ◆ **Özay Şen**

Yapım *Capcom* ***Dağıtım*** *Capcom* ***Tür*** *Korku, Aksiyon* ***Platform*** *, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *25 Ocak 2019*

Resident Evil 2: Remake

Biraz zombi beyni dağıtmak için Raccoon City'e dönmeye hazır mısınız? Capcom'un son yıllarda tutturduğu yeniden yapım kervanına katılan Resident Evil 2, Gamescom'un da en çok ilgi çeken oyunlarından biri oldu.
Orijinal oyunun kökenlerine bir saygı duruşu niteliğinde hazırlanan videoda ilk defa Claire Redfield'ı görme şansı bulduk. Resident Evil 2'de hatırlarsanız iki ana karakter bulunuyor ve oyunu bu iki kişi üzerinden devam ettiriyorduk. E3 Fuarı sırasında yapılan tanıtımda, zaten Leon S. Kennedy'i görmüştük. Claire'in ortaya çıkışı için ise Gamescom'u beklememiz gerekti.



Resident Evil 7'de kullanılan RE Grafik Motoru, bu oyunda da tercih edilmiş. Bu uyarlamada omuz üstü kameradan da vazgeçilmediğini görüyoruz. Videoda özellikle dikkatimi çeken bir unsur var. Zombileri daha kolay öldürmek adına (Kafalarına ateş edin!) hassas bölgelerine ateş etmemiz gerekecek gibi duruyor. Son dönem RE serisi oyunlarında bu mekaniği iyiden iyiye oyuncuların kafasına yerleştirmişlerdi. Bu açıdan keyifli dövüş sahneleri yaşayabiliriz. Keyifli derken, daracık koridorlarda yusuf yusuf atmaktan bahsediyorum tabii ki.
Capcom, değişen oynanışına rağmen 1998'daki orijinal oyuna fazlasıyla sadık kaldığını açıklıyor. Raccoon City Polis Departmanı'nın aynı görünüme sahip olduğunu ama şaşırtacak eklemelerle oyunculara sunulacağı da notlar arasında.
Öte yandan yapımcılar ana hikayeyi daha dramatik hale getirmek adına senaryoda bazı değişiklikler yaptıklarını da kabul ediyor.
Son olarak eklemekte de fayda var. Gamescom öncesi PS4 Pro ve Xbox One X için 4K çözünürlük ve 60 FPS performans sözü verilmişti. Fuarda, aynı durumun PC platformu için de geçerli olduğu kesinlik kazandı. ◆ **Özay Şen**






***Yapım** FromSoftware **Dağıtım** Activision Blizzard **Tür** Aksiyon, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 22 Mart 2019*

Sekiro: Shadows Die Twice

E3 Fuarı'nda ilk kez tanıtılan Sekiro, Gamescom'da bir kez daha görücüye çıktı. İlk videoda daha sinematik bir havada sunulan oyunun yeni videosunda oynanışa dair daha iyi bir fikre sahip olduk.
Yeni videodan ve açıklanan bilgilerden gördüğümüz kadarıyla, oyunun mekanikleri Dark Souls serisini bir hayli andırıyor. Bunun en büyük sebeplerinden biri Dark Souls ve Bloodborne'un yaratıcı ismi Hidetaka Miyazaki'nin yönetmen koltuğunda oturması. Zorlayıcı savaşlar, amansız düşmanlar derken Sekiro'nun atmosferine kapılıp gideceğiz gibi duruyor.
Sekiro, efendisini kurtarmak ve düşmanlarından intikam almak için yola çıkan bir Shinobi'ye yani Ninja'ya odaklanıyor. Dönem olarak 16. yy Japonya'sının daha fantastik bir yorumunu izleyeceğiz. Karakterimiz Ashina Klanı tarafından yaralanıyor ve efendisi kaçırılıyor. Bir tür protez kol nakli ile kopan kolu düzelen ninjamız, düşmanlarına kök söktürmek üzere harekete geçiyor. Hikayede buradan sonra oyuncunun yeteneklerine kalıyor.
Oyundaki elementler Dark Souls'u andırıyor demiştim ama birebir aynı desem daha yerinde olurmuş. Rol yapma ya da karakter geliştirme seçenekleri bulunmayan Sekiro'da, katanamız ile düşmanlarımızı alt etmeye çalışıyoruz. Bunu yaparken Stance, yani duruşlarımızı düzgün bir biçimde ilerleyip düşmanların hareketlerine göre hareket etmek gerekiyor. Eğer yeteri kadar düşmanın dengesini alt edebilirseniz, Shinobi Finisher adı verilen yüksek hasar sağlayan saldırıları yapabiliyorsunuz. Bu durum oyuncu için de geçerli. Çok fazla hasar alıp duruşunuzu bozarsanız, sağlam saldırılara maruz kalabilirsiniz. Sekiro'da tek saldırınız açıktan dövüşmek değil. Bir ninja edasıyla gizliliğe dayalı olarak düşmanların arkasından sinsice yaklaşıp onları ortadan kaldırabiliyorsunuz. Bu durum tabii tüm düşmanlar için geçerli değil. Tepesinde elmas işareti olan orta-sınıf bosslar için biraz uğraşmak gerekiyor. Katana ve gizlilik haricinde protez kol ile yapılabilecek onlarca farklı saldırı biçimi de mevcut. Shuriken fırlatıp alev püskürtebiliyor, katana ile yapacağınız saldırıları destekleyecek baltayla da hasar verebiliyorsunuz. Bir ninjadan daha ne beklerim ki? ◆ **Özay Şen**

***Yapım** IO Interactive **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 13 Kasım 2018*

Hitman 2

Birincisi çok tuttuğu için devamı çekilen film gibi dilimize pelesenk olan janti suikastçimiz Ajan 47'nin macerası yeni bölümleri ile LEVEL TV'de! Böyle sulu bir giriş yaptım, şımarıklığın Nirvana'sından yazıyormuş gibi gözükmeyeyim ama özel olarak davet edilip, 28. Katta düzenlenen ve dünya çapından sayılı ekibin katılımıyla düzenlenen bir kokteylde oynadık Hitman 2'yi. Mevzu bahis kokteyl olunca da temkinliydik. Onca Hitman oyununda kokteyllerde yatlarda villalarda kılıktan kılığa suikast yapıp durduk. Şimdi bizi böyle ağırlayınca Warner Bros. ekibi ister istemez bir tribe giriyor insan. "Ya bu planlı bir oturumsa, dur alana bir bakayım, takım elbiseli birileri var mı?" gibi sorular da kafalarda jet hızıyla dolanabiliyor. İşin şakası bir yana Hitman bildiğimiz Hitman. Gizlilik, planlı bir şekilde ortama ayak uydurma, hedeflerin tek tek fişini çekme ve mekandan topuklama odaklı görevlerimiz aynen devam ediyor. Göze hoş gelen grafikler, oynanışta bize sunulan yeni seçenekler, daha fazla çevre ile etkileşim ve bir önceki sezonun devamı niteliğinde yeni bir oyun ile artık kendimizi dünya çapında daha fazla öne çıkarabiliyoruz. Geçmişten günümüze kendini hiç bozmadan, giydiği takım elbisenin hakkını veren yapım yine övgülerimizi üzerinde toplayacak şekilde karşımıza çıktı. Çok uzun deneme şansımız olmamasına rağmen üstümüzde bıraktığı etki pozitifti. Kurak geçen yaz ayından sonra kışa iyi başlama sebebi olacak.
◆ **İlker Karaş**







***Yapım** Square Enix **Dağıtım** Square Enix **Tür** RPG **Platform** PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 25 Ocak 2019*

Kingdom Hearts III

Disney ve Pixar dünyasını bir araya getirecek olan Kingdom Hearts III, Square Enix'in yıllardır beklenen aksiyon ve rol yapma oyunlarından. Çıktı çıkacak derken defalarca ertelendi ve bu sefer 25 Ocak 2019'u takvimlerimize işaretledik. Oyunda Kalpsizler (Heartless) tekrar ortalığı karıştırmaya başlıyor ve doğal olarak Sora, Donald, Goofy üçlüsü evreni tehdit eden kötülüğe karşı savaş açıyorlar. Karayip Korsanları, Oyuncak Hikayesi, Karlar Ülkesi, Karmakarışık, Sevimli Canavarlar derken daha yığınla dünyayı ziyaret edeceğimiz oyuna, yeni yetenekler ve karakterler de eklenmiş durumda. Ayrıca eski dostları da görebileceğiz. Mesela Riku ve Kairi'nin kaderleri Axel ile birleşmiş durumda. Hikayenin bu kısmında işler oldukça karışıyor. Ek olarak Sora'nın zihninde hala bir takım boşluklar var. Eski oyunları oynamadıysanız muhtemelen KH3, hikaye kısmında biraz kafa karışıklığına neden olacaktır. Yeni düşman modellemeleri ile parlak ve yumuşak çizgileri takip eden oyun, ilk serilere oranla biraz daha özgür ve biraz daha zor. "Link" yani özel saldırılarımız, partnerlerimizle kombo saldırılarımıza bağlantılı olarak güçleniyor. Ayrıca ne kadar başarılı basit saldırı yaparsak, o kadar güçlü kombolar yapabiliyoruz. "Attractions" yani atraksiyon kısmı eski serilerle benzerlik gösteriyor. Pek tabii ki her şey daha renkli, parlak ve daha Pixar. "Şimdilik" oyunun kamera açılarında birtakım sorunlar var ancak çıkışına kadar bu sorunun da giderilmesi bekleniyor. Beklediğimize değsin, üzme bizi Square Enix! ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

***Yapım** Supermassive Games **Dağıtım** Bandai Namco Entertainment **Tür** Korku, Macera **Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 2019*

The Dark Pictures Anthology

Until Dawn'ın yapımcılarından korku severlerin mutlaka göz atması gereken bir yapım. Yapım diyorum çünkü The Dark Pictures bir korku-oyun-dizi olarak yayınlanacak. Her bir bölüm farklı bir korku hikayesi anlatacağından dolayı başlığında Anthology ismini kullanmayı tercih etmişler zaten.

Serinin ilk oyunu Güney Pasifik sahillerinde, İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma bir harabeyi gezmeye giden beş arkadaşı konu alan Man of Medan olacak. Oyuncular bu karakterlerden dördünü canlandırıp hikayeye farklı açılardan bakabilecek. Hepsinin hayatta kalması ya da hepsinin tahtalı köyü boylaması oyuncunun elinde olacak. Birden fazla sonu olan bir hikaye tasarlamaya çalışan Supermassive Games hikaye anlatıcılığı yüksek bir oyun hazırlıyor.

Man of Medan'ın geneline baktığımızda biraz 80'ler Teen Slasher filmlerinden de ilham aldığını açıkça belli oluyor. Fakat korku ögesi bakımından da oyuncuları yerinden sıçratacağı kesin.

Oynanabilirlik açısından daha çok kaçmak ve gizlenmek üzerine kurulu olan Man of Medan'da öyle canavarlarla savaşmayı sakın hayal etmeyin. Bol bol kaçıp hikayenin bize sunacağı korkularla yüzleşeceğiz. Supermassive Games, serinin devamının geleceğini de duyurdu fakat ilerideki oyunlarda ne gibi hikayeler anlatacaklarını henüz bilmiyoruz. ◆ **Özay Şen**







Yapım *The Bearded Ladies* ***Dağıtım*** *Funcom* ***Tür*** *Strateji, RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Çıkış Tarihi*** *4 Aralık 2018*

Mutant Year Zero: Road to Eden

Hitman'in eski yönetim kadrosu ve PAYDAY'in tasarımcılarının bir araya gelerek tasarladığı Mutant Year Zero, bir hayli ilginç gözüküyor. Kıyamet sonrası bir dünyada geçen Mutant Year Zero'da üç karaktere yön vererek, tur-tabanlı savaşlar yapabileceğiz. Hayır! Olayın ilginçliği tur-tabanlı olması değil. Ana karakterlerden birinin ördek olması. Hem de bildiğin yeşil başlı gövel ördek! Mutant Year Zero: Road to Eden'da büyük bir nükleer savaş yaşanmış ve insanlık namına geriye pek bir şey kalmamış. İnsanlar hayvanlaşmış, hayvanlar insanlaşmış. Mutasyonun biri bin para! Biz de arbalet kullanan ördeğimiz Dux, serseri yaban domuzumuz Bormin ve kendini taşa dönüştürebilen mutant insan Selma ile birlikte Zone adı verilen tehlikeli bölgede hayatta kalmaya çalışacağız. Oyunun isminde de anlayacağınız gibi asıl amacımız Eden adı verilen efsanevi yeri bulabilmek. Üç kişilik grubumuz ile X-Com benzeri bir taktiksel savaşa girip yolculuğa dalacağız. Mutant Year Zero, tur-tabanlı savaşın üzerine birkaç ekleme yapmış. Dilersek gizliliğe dayalı olarak hareket edip kimseye gözükmeden gerçek zamanlı olarak haritada gezebileceğiz.
◆ **Özay Şen**

Yapım *White Owls* ***Dağıtım*** *Arc System Works* ***Tür*** *Platform* ***Platform*** *PC* ***Çıkış Tarihi*** *2018*

The Missing

Hidetaka Suerhiro, diğer adıyla SWERY'nin yönetmenliğinde hazırlanan The Missing oldukça ilginç bir oyun. İlk defa 2015 yılında geliştirilmeye başlandığı duyurulan ve o dönemden beri kapalı kapılar ardından geliştirilme süreci devam eden The Missing hakkında ilk defa elle tutulur bazı bilgiler öğrendik.
Suerhiro'nun kendi oyun stüdyosu olan White Owls tarafından geliştirilen The Missing: J. J. Machield And The Island of Memories, ilk bakışta bir Limbo kopyası gibi duruyor fakat ondan daha fazlasını sunacağını iddia ediyor.
The Missing'de J.J. isimli bir kadını kontrol ediyoruz. Alex adındaki kaybolan arkadaşımızın peşine düşüyoruz. Düşüyoruz düşmesine de bir yandan oldukça garip bir adada, kendimizi sürekli diriltererek bize kabus olan bulmacalardan çıkmaya çıkıyoruz.
Bir platform oyunu olan The Missing, garip anlatımı ve müzikleriyle 2018'in son aylarının ön plana çıkan bağımsız oyunlardan biri olacak gibi duruyor. Çeşitli bulmacaları çözmenin yanı sıra, düşmanlardan kaçtığımız ve boss savaşlarına da sahne olan The Missing'de, ana karakterin kafası kopsa dahi(!) onun kontrolünü ele alıp bölüme devam edebileceğiz.
SWERY, yıllar önce Deadly Premonition isimli oyunuyla oyun basını tarafından övgüyle karşılanmış. Dedektiflik, korku ve gizem ögelerini başarıyla harmanlayan yönetmen, The Missing'de farklı bir bakış açısı yakalamışa benziyor. ◆ **Özay Şen**





Yapım *Nd Cube* ***Dağıtım*** *Nintendo* ***Tür*** *Parti* ***Platform*** *Switch* ***Çıkış Tarihi*** *5 Ekim 2018*

Super Mario Party

Malumunuz Nintedo Switch aldı başını gidiyor. Bu gidişe destek olan oyunlar arasındaysa Super Mario Party'nin yeri büyük olacak gibi duruyor. Belki de en çok sevilen Nintendo yapımlarından birisi olan Super Mario Party'nin yeni versiyonu ile birlikte Switch platformunun birçok özelliğinden faydalanacak gibi duruyor. Yeni oyun ile birlikte dört kişinin bir arada battle royal şeklinde deneyim ettiği Party Mode bulunacak. Hemen akabinde, iki kişinin bir arada oyuna daldığı Partner Mode var. Toad's Rec Room modu ile Nintendo Switch'in yerel kablosuz ağ bağlantısını kullanacak ve çoklu ekran deneyimi sunacak. River Survival modu ile de zaman karşı yarışılan dört kişilik bir co-op keyfi bizleri bekliyor olacak. Son olarak Online Mario-thon modu sayesinde de oyuncuların rastgele seçilmiş ufak oyunlarda en yüksek puanı almaları beklenecek. Özetlemek gerekirse Super Mario Party yine bizleri en kocamanından eğlendirmeye geliyor. ◆ **Ertuğrul Süngü**



***Yapım** DONTNOD Entertainment **Dağıtım** Square Enix **Tür** Macera*
***Platform** PC, PS4 **Çıkış Tarihi** 27 Eylül 2018*

Life is Strange 2

Sanıyoruz bu ismi artık duymayan kalmamıştır. Hani duymadıysanız çok şey kaçırdığınızı belirtmekte fayda var. Efendim bizler uzun süredir bu ismi bekliyorduk ve nihayet Gamescom 2018 ile birlikte oyun hakkında bazı yeni bilgilere ulaşabildik. Oyunumuz beş bölümden oluşacak. Sean and Daniel Diaz'ın macerasına devam edeceğimiz oyunda lise dünyasından, Amerika'nın boş yollarına doğru iddialı bir geçiş yapıyoruz. Yapımcı ekip tarafından verilen bilgilere göre yeni oyun ana karakterlerin genel yapılarından ziyade, oyunun içerisinde bulunan tüm NPC'lerin bir bütünü oluşturacağı, her karakterin arkasında bulunan hikayenin senaryoyu bir adım daha ileriye taşıyacak. Ayrıca bolca doğa üstü olaya ile karşılaşacağımızın da şimdiden garantisi verilmiş durumda. Yapımcı ekibin mottosu da şu "İnsanlara ne istediklerini değil, ihtiyaçlarını verin." ◆ **Ertuğrul Süngü**



***Yapım** Avalanche Studios **Dağıtım** Square Enix **Tür** Aksiyon*
***Platform** PC, PS4, XONE **Çıkış Tarihi** 4 Aralık 2018*

Just Cause 4

Eh yani bu ismi de duymamış olamazsın! Yani duydum de ne olur; bak yoksa çirkefleşeceğiz! Efendim uzun süredir aramızda olan, her oyunuyla farklı bir eğlence dünyasını beğenimize sunan Just Cause serisi, dördüncü oyununun çıkışı için gün sayıyor. Fuarda yayınlanan oyun içi videodan gördüğümüz ve yapımcı ekip tarafından da verilen bilgilere göre, yeni oyunla birlikte grafiklerde önemli ölçüde gelişme olacak. Avalanche'nin yenilenmiş Apex oyun motoru üzerine tasarlanan yapımda, özellikle fırtına, hortum ve kar fırtınası gibi ağır hava olayları çok daha gerçekçi olacak. Ayrıca oyunun genel geçer yapay zekası üzerinde de önemli değişiklikler yapılacak. Bu sayede NPC'ler eskiye nazaran çok daha akıllı ve taktik peşinde koşar halde olacaklar. Ayrıca fizik motoru ve animasyon konusunda da önemli aşamalar kat edildiği aşikar. ◆ **Ertuğrul Süngü**



***Yapım** Interactive Fate **Dağıtım** Iceberg Interactive **Tür** Macera*
***Platform** PC **Çıkış Tarihi** 2018 (Erken erişim)*

Shortest Trip To Earth

2018 yılı içerisinde piyasada olması beklenen yapımlardan bir diğer olan Shortest Trip to Earth, bir süredir erken erişim için gün sayıyor. Oyun, içerisinde muazzam bir gemi kontrolü barındırıyor. Yapacaklarımız arasında elimizin altında bulunan gemiyi kullanmaktan, her türlü ihtiyacını karşılamaya, tüm oyunu etkileyecek kararlar vermekten, gerçek zamanlı savaşlara girmeye kadar uzanan bir liste bulunuyor. Yaratılan dünya içerisinde birbirinden farklı gezegen ile karşılaşacağımız da çoktan kesinlik kazanmış başlıklar arasında bulunuyor. Birbirinden farklı gemileri, birbirinden farklı parçalarla kendimize özel bir şekilde tasarlayabilmek de cabası. Savaşın ve bitmek bilmeyen bir maceranın içerisinde olacağımız Shortest Trip to Earth, roguelike uzay simülasyonları için yeni bir zirve olmaya aday. ◆ **Ertuğrul Süngü**



***Yapım** Ubisoft **Dağıtım** Ubisoft **Tür** Macera*
***Platform** PS4, XONE, Switch **Çıkış Tarihi** 16 Ekim 2018*

Starlink: Battle for Atlas

Ubisoft, zamanında Disney Infinity'nin yapamadığını hayata geçirecek gibi duruyor. Kendi gemimizi ve pilotumuzu gerçek anlamda ufak figürlerle gamepadimize yerleştirdiğimiz Starlink: Battle for Atlas, açık dünya elementlerine sahip süper eğlenceli bir aksiyon, macera ve aile oyunu. Bu dünyada hayvanları öldürmek yok ama onlar hakkında bilgi almak ve bol bol deneyim puanı toplamak var. Gemimizden dışarı çıkamıyoruz ancak birçok gezegende görevden göreve uçabiliyor, yardıma ihtiyacı olanların imdadına yetişiyor, gezegenlerdeki üssümüzü geliştirebiliyor veya savunabiliyoruz. Ayrıca her pilotun ve geminin kendisine özel yeteneği de mevcut. Bazı gemiler hızlı, bazıları ise daha dayanıklı. Gemimizi ve silahlarımızı istediğimiz zaman değiştirebiliyoruz. Silahlar ise tamamen elementlerin gücüne odaklanmış durumda. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**



Yapım *Housemarque* ***Dağıtım*** *Housemarque* ***Tür*** *FPS*
Platform *PC* ***Çıkış Tarihi*** *27 Eylül 2019*

Stormdivers

Günümüzün en popisi olan Battle Royal oyunlara bir yenisi daha ekleniyor! Stromdivers isimli oyun, distopik bir geleceği konu alıyor. Özel teknolojilerle donatılmış, özel askeri birlikleri kontrol edeceğimiz yapımda, birçok Battle Royal yapımda olduğu gibi oyuncular zamanla daralan bir alanda birbirlerini avlamaya çalışıyorlar. Bu genel yapının haricinde, çevre ile alakalı birçok diğer zorluk da oyunda kendisine yer bulacak. Grafik kalitesine bir hayli güvenen ekip, özellikle Fortnite'ın izinden gideceğe benziyor. Hızlı, farklı sınıfları ve meta oyun yapısı olan bir yapım üzerinde çalışan ekip, diğer Battle Royal oyunlarına nazaran daha fazla içerik ile piyasada olacaklarını beyan ediyor. Ayrıca verilen bilgiler arasında PvE co-op görevler olacağı da bulunuyor. Tüm bunların haricinde de düzenli olarak yeni sınıf ve harita sözü de verildi ama ne derece yapılabilecek işte onu hep birlikte göreceğiz. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım *Ys Net* ***Dağıtım*** *Deep Silver* ***Tür*** *Macera*
Platform *PC, PS4* ***Çıkış Tarihi*** *27 Haziran 2019*

Shenmue 3

İlk iki oyunuyla büyük kitlelere ulaşmayı başaran, akabinde üretilen remastered versiyonu ile de dikkat çekmeyi bilen efsane isim, üçüncü oyunuyla Gamescom'da kendisini gösterdi. Deep Silver tarafından dağıtımı yapılacak olan oyununun başında yine Yu Suzuki bulunuyor. İlk olarak 2015 yılında E3 fuarında bizlere Suziki abimizin bir tweeti ile el sallayan yapımın çıkış tarihi Mayıs 2018 olarak belirtilmiş ve daha sonra ileri bir tarihe atılmıştı. Nitekim Gamescom esnasında yayınlanan yeni video ile birlikte bu tarih 27 Haziran 2019 olarak değiştirildi. Oyuna olan ilgi o kadar çok ki Kickstarter'a çıkmasından sadece bir saat kırk dört dakika sonra 1 milyon dolar toplayarak, bu miktara en kısa sürede ulaşan oyun oldu. Oyun tıpkı ilk iki yapımda da olduğu gibi tek kişilik bir macera şeklinde beğenimize sunulacak. Ryo Hazuki'nin 1980'lerin Çininde, babasının katilini arayacağımız yapımda birçok farklı yeni oyun mekaniği görmemiz işten bile değil. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım *ArtPlay* ***Dağıtım*** *505 Games* ***Tür*** *Aksiyon*
Platform *PC, PS4, XONE, Switch* ***Çıkış Tarihi*** *2019*

Bloodstained: Ritual of the Night

Castelvania serisini bildin mi sevgili okur? Hah, işte onun bir zamanlar başında bulunan Koji Igarashi'nin başında olduğu bir yapım geliyor; hem de gümbür gümbür. Üç boyutlu tasarlanan çevrenin 2.5 boyutlu bir dünyada kullanımı ile muazzam bir görselliğe sahip olan yapımda, side-scroller bir aksiyon deneyimi yaşayacağız. Şu ana kadar bilinen detaylar arasındaysa hızlı ve karanlık bir oyun yapısı olacağı, ses konusuna fazlasıyla önem verildiği ve toplamda üç farklı karakterden birisi ile deneyim edilebileceği yer alıyor. Pek tabii RPG elementleri sayesinde birçok farklı silah ve büyüyü geliştirebileceğiz. Genel olarak seviye atlama sistemine verilen önem, öyle görünüyor ki oyunun tamamına etki edecek. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Yapım *DeadToast Entertainment* ***Dağıtım*** *Devolver Digital* ***Tür*** *Platform*
Platform *PC, Switch* ***Çıkış Tarihi*** *2019*

My Friend Pedro

Side-Scrolling modelini benimseyen oyunlara muazzam bir örnek olarak karşımıza çıkmaya hazırlanan My Friend Pedro, içerisinde birçok farklı oyun modunu da barındıracak. Bir an düşmanların peşinde elde silah koşuyorken, bir an kendimizi motorun üzerinde tepelerinden taklalar atıyorken bulacağız. Oyunda bulunan "Slow Motion Braggadocio" isimli mekanik sayesinde, oyunu slow motion'a alarak çok daha rahat hareket edip, Matrix dünyasını bambaşka bir şekilde yaşayabileceğiz. Özellikle savaş sahnelerine muazzam bir eğlence katacak gibi gözüken bu mekanik sayesinde, etrafa sıka sıka gitmek bir sanata dönüşecek. Fizik motoru konusunda da iddialı işler çıkaracağa benzeyen bu afacan oyun içerisinde hava zıplayıp tüm dünyaya fantastik hareketler eşliğinde meri yağdırmak da bir diğer seçenek olacak. ◆ **Ertuğrul Süngü**



Sayfa 64

MONSTER HUNTER WORLD

Geçtiğimiz aylarda konsolları hallaç pamuğu gibi atan Monster Hunter şimdi de PC'lerinizi ele geçirmeye geliyor.





Yapım *Blizzard Entertainment* **Dağıtım** *Blizzard Entertainment* **Tür** *MMORPG* **Platform** *PC, Mac* **Web** *www.worldofwarcraft.com* **Türkiye Dağıtıcısı Aral**

WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH
BÜYÜK SAVAŞA HAZIR OLUN!

Daha dün gibi hatırlıyorum World of Warcraft macerama atılışımı. 2005 yılıydı ve WoW, Avrupa'da -Amerika'dan birkaç ay sonra- yeni yeni boy göstermeye başlamıştı. İlk karakterim Human Mage'di. Eh o zaman kafamda "büyücüyse iyidir" düşüncesi vardı. Hemen yarattım karakterimi ve atıldım oyuna. Bir süre zaman etrafımda olan biteni anlamaya çalışmakla geçti. Hayatımda ilk defa böyle bir dünyanın içine dalıyordum. Görevden göreve koşmaya başladım ki bir görevi okuyup anlayıp yapmak dakikalar ve hatta saatler sürüyordu. O zaman görev yapmak şu anki kadar kolay değildi elbette. Sebebiyse görevin yerinin belli olmayışıydı. Okuyarak yapılmak üzere hazırlanmışlardı. Goldshire'da Guard Thomas'ı saatlerce aradığımı hala hatırlıyorum. Önüme gelen oyuncuya "Guard Thomas'ı gördün mü?" diye soruyordum. O zamanlar Wowhead gibi siteler de yeni yeni kurulmaya başlamıştı. Ara sıra yardım alabiliyor olsak da genelde pek işe yaramıyorlardı maalesef. Saatler süren arayışın ardından meğerse Goldshire'ın doğusunda, ileride bir dere kenarında bekliyormuş Thomas!
Demem o ki eskiden oyun çok daha zordu. Level kasmak için bile aylarımızı vermemiz gerekiyordu. Görevler bir anda bitiverirdi ve elimizde yeni görev olmadan dımdızlak kalırdık, ne yapacağımızı bilemez bir şekilde. Sadece mob farmlayarak exp kasardık. Bu vesileyle buradan Stronglethorn Vale'deki dinozorlara da selam olsun(!). Bırakın epic mount almayı, rare mount'umuzu bile seviyemiz yetmesine rağmen alamaz, koşar dururduk. İlk rare mount'umu yanlış hatırlamıyorsam -40. seviyede alınabiliyor olmasına rağmen- altın yetersizliğinden dolayı 52. level'da satın alabilmiştim. O zaman altın değerliydi tabii, hiçbir şeye yettiremezdik. Tyr's Hand'de belki bir ay mob farmlayarak altın kastık durduk. Sıra raidlere geldiğindeyse Fire Resistance eşyalar kastık ki daha fazla dayanabilelim, ölmeyelim. Üstelik bir de Mage'i Fire ağırlıklı oynayan ben, sırf o zamanki Molten Core raidi için Frost olmam gerektiğini öğrendiğimde şok geçirdim. Talent değiştirmek de öyle kolay değildi zira. Şu anki gibi bas istediğin an "Activate" butonuna spec değişsin yok. Önce şehre gidip Mage Trainer'ını bulacaksın sonra "Ben talentlarımı sıfırlamak istiyorum" diyeceksin ki senden yüklü miktarda altın isteyebilsin sayın Trainer. Üstelik her sıfırlamak istediğindeyse altın miktarı katlanarak artacak! Neyse, gelgelelim Frost Mage oldum ve raidlere başladık. Molten Core'da wipe üstüne wipe yedik ama yılmadık. Bırakın ilk Boss'u kesebilmeyi ilk Molten Giant'ı kestiğimizde bile TeamSpeak'de yeri yerinden oynattık. İlk Onyxia kesişimizdeyse herkesin aynı anda bağırmasından kaynaklı olarak veri akışını sağlayamadığı için TeamSpeak serverını çökerttik. Şimdi olsa ilk boss wipeında olan şey çok net olarak; "WTF Noobs! Bye!" benzeri bir chat mesajı ve hemen arkasından sarı renkte (Default'u bu, değiştirdiyseniz bilemem :)) göreceğimiz "Legendisback has left the group" bildirisi...
Böylesine uzun bir girişi neden yaptığımı merak etmiş olabilirsiniz. Bunun sebebi geçtiğimiz günlerde Tuna'nın beni arayıp "Vanilla döneminde sadece level kasmak bile aylarımı almıştı. Hala bir şeyleri başarmak için günlerimizi harcamamız gerekiyor mu?" diye bir soru yöneltmesiydi. Cevap açık ve net olarak; hayır! Uzun süredir oyunu bırakmış olan ve geri dönmekten çekinenlere sesleniyorum buradan. Artık eskisi gibi saatlerinizi vermeniz gerekmiyor! Elbette hardcore raider olmak istiyorsanız yine birtakım zorlukları bulunuyor ancak artık casual olarak arada girip görev yapıp, LFR (Looking For Raid) sisteminde raid tamamlayıp, belki bir iki dungeon bitirip oyundan çıkabilirsiniz. Kaybettiğiniz çok da bir şey olmuyor açıkçası. Evet belki Mythic raid yapanlara göre item seviyeniz biraz düşük oluyor ama aldığınız keyfi etkileyecek kadar değil. Üstelik her hafta en az bir Mythic+ dungeon tamamlayarak raider item seviyesine ulaşmak bile mümkün...
Velhasıl gelelim inceleme konumuz olan eklenti paketi Battle for Azeroth'a. Öncelikle Blizzard'ı tebrik etmem gerekiyor ki artık yeni eklenti paketlerini sorunsuz bir şekilde yayınlayıp, lagsız, disconnect olmadan oynamamızı sağlayacak teknolojiye ve tecrübeye eriştiler. 13 Ağustos'u 14'üne bağlayan gece 01:00'da



Zul'Dazar'da sıradan bir gün vuku buluyor...

muazzam bir çıkış bizi karşıladı. Her ne kadar Amerika forumlarında birtakım sorunlar ile karşılaşmış olsam da en azından Avrupa çıkışında hiçbir sorun görmedim. Saatler 01:00'ı gösterdiği gibi açtım enerji içeceğimi, başladım level kasmaya. Bende ve birkaç arkadaşımda bu bir gelenektir. Yeni eklenti paketi çıktığında maksimum seviyeye ulaşmadan uyumayız. Her ne kadar yaşımız artık eskisi kadar genç olmasa ve vücutlarımız eskisi kadar dayanmasa da bu geleneğimizden asla vazgeçmedik. Nitekim klasik WoW döneminde Rank 14'e (O dönem oynamış olanlar bilirler) kasarken 10 hafta boyunca iki günde bir uyumak zorunda kalmış biri olarak, yeni dönemde bir gece uykusuz kalmak çok da koymuyor açıkçası. Neyse biz dönelim konumuza... Yaklaşık 8 saatin ardından saatler 09:00'u gösterdiğinde 110-120 serüvenimizi tamamlamış bulunduk. Hemen akabinde başladık item kasmaya, dungeonlara akmaya...

Yeni Dungeonlar ve Raidler

BFA ile oyuna eklenen, toplamda 10 yeni dungeon mevcut. Burada tek tek isimlerinden bahsetmek yerine hemen bu sayfalarda bir yerlerde bir dungeon kutusu hazırladım. Girişleri ve bulundukları bölgeler gibi detayları okuyabilirsiniz. Bu dungeonlardan sekizine doğrudan 120 olunca girilebiliyor. Diğer ikisindeyse şöyle bir ayrım mevcut; King's Rest isimli dungeona girebilmek için Horde oyuncuların "Zandalar Forever!" isimli achievementı yapmaları, Alliance oyuncularınınsa "Alliance War Campaign" achievementında bulunan "Blood in the Water" bölümüne kadar tamamlaması gerekiyor. Benzer bir durum da Siege of Boralus için geçerli. Bu defa da Alliance tarafında olan oyuncuların "The Pride of Kul Tiras" isimli achievementı yapmaları, Horde oyuncuların "Horde War Campaign" achievementında bulunan "At the Bottom of the Sea" bölümüne kadar tamamlaması gerekiyor. Umarım yeterince açıklayıcı olmuştur. Oynadığınız zaman daha kolay anlaşılacağından eminim. Genel olarak yeni dungeonlar ilk oynamada biraz karışık gelebilir. Özellikle de Waycrest Manor'da haritada gösteriyor olmasına rağmen hangi kapıdan girip, nereye varılacağını anlayana kadar akla karayı seçtik. Ancak birkaç defa tamamladıktan sonra tüm dungeonları ezberlemek ve gözü kapalı ilerlemek mümkün. Şahsen en çok sevdiğim dungeon Freehold oldu. Açık tipte dungeonları seviyorum sanırım. Hem teması hem de havası gerçekten insana huzur veriyor. En iç karartıcı dungeonların başındaysa hiç kuşkusuz The Underrot geliyor.

Henüz açılmadığı için yeni raid olan Uldir'i şahsen deneme şansım olmadı ancak dergiyi 1 Eylül'de aldığınızı varsayarsak Avrupa serverlarında dört gün sonra yani 5 Eylül günü Uldir kapılarını açmış olacak. Nazmir bölgesinde yer alacak olan Uldir'de sekiz farklı boss yer alacak ve sevmesem de The Underrot dungeonı havasında bir temaya sahip olacağı aşikar. Oyunun ilerleyen dönemlerinde yeni raidlerin geleceği kesin ancak şu anda isimleri henüz açıklanmış değil. Ancak kişisel tahminim (Warbringers videolarını da göz önünde bulundurursak) Queen Azshara ile ilgili olacağı ve dolayısıyla Naga temalı bir raid ile karşılaşacağımız yönünde.

Savaş hiç bitmedi

Blizzard, bu eklenti paketinde World of Warcraft'ı biraz özüne yani Alliance ile Horde arasındaki savaşa döndürme girişiminde. Zira son dönemlerde kötü güçlere karşı barış içinde olmaya zorunlu kılınmış bir hava vardı. Daha ilk dakikadan itibaren de bu ayrım kendini belli ediyor. Her iki ırk da farklı bölgelerden oyuna giriş yapıyor. Horde, Zan'Dalar adasından, Alliance ise Kul Tiras adasından oyuna başlıyor. Her iki adada da üçer farklı bölge bulunuyor. Görev yaparken istediğimizi

Battle for Azeroth Dungeonları



Atal'Dazar
Bulunduğu bölge: **Zuldazar**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Horde), 120 (Alliance)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, and Mythic+**



Freehold
Bulunduğu bölge: **Tiragarde Sound**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Alliance), 120 (Horde)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, and Mythic+**



King's Rest
Bulunduğu bölge: **Zuldazar**
Level gereksinimi: **120 (Her iki ırk)**
Zorluk seviyeleri: **Mythic ve Mythic+**



Shrine of the Storm
Bulunduğu bölge: **Bulunduğu bölge: Stormsong Valley**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Alliance), 120 (Horde)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**



Siege of Boralus
Bulunduğu bölge: **Tiragarde Sound**
Level gereksinimi: **120 (Her iki ırk)**
Zorluk seviyeleri: **Mythic ve Mythic+**



Temple of Sethraliss
Bulunduğu bölge: **Vol'dun**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Horde), 120 (Alliance)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**



The MOTHERLODE!!
Bulunduğu bölge: **Zuldazar**
Level gereksinimi: **115 ve üzeri (Horde), 120 (Alliance)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**



The Underrot
Bulunduğu bölge: **Nazmir**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Horde), 120 (Alliance)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**



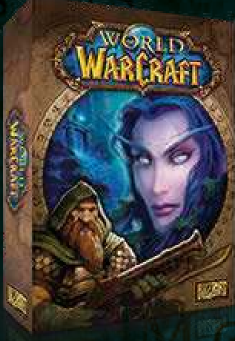
Tol Dagor
Bulunduğu bölge: **Tiragarde Sound**
Level gereksinimi: **115 ve üzeri (Alliance), 120 (Horde)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**



Waycrest Manor
Bulunduğu bölge: **Drustvar**
Level gereksinimi: **110 ve üzeri (Alliance), 120 (Horde)**
Zorluk seviyeleri: **Normal, Heroic, Mythic, Mythic+**

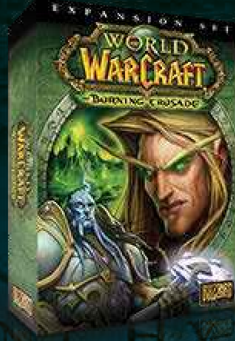
Geçmişten günümüzde WoW ve eklentileri

İlk WoW'un çıkışı üzerinden bunca yıl geçmişken eski oyuncular için hafıza tazeleme, yeni oyuncular için de yol gösterici olması açısından şöyle bir geriye dönüp bakalım neler olmuş...



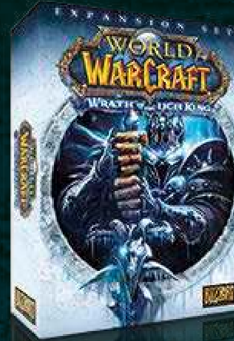
World of Warcraft

Çıkış Tarihi: 23 Kasım 2004
Level cap: 60
Oyunun en efsane dönemi... Özellike de 40 kişilik raidlerin tadı damağımızda kaldı. PvP'den aldığımız keyifse tarif edilemez biçimdeydi. Günler süren Alterac Valley'lerin yeri de bir ayrıydı...



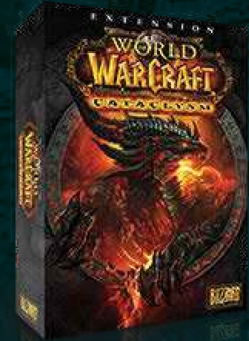
The Burning Crusade

Çıkış Tarihi: 16 Ocak 2007
Level cap: 70
Outland'e adımımızı attık ve ilk defa uçan bineklere binmeye başladık. 2v2, 3v3 ve 5v5 Arena'lar tanıtıldı. Draenei ve Blood Elf'ler oyuna dahil oldu. Achievement sistemi getirildi.



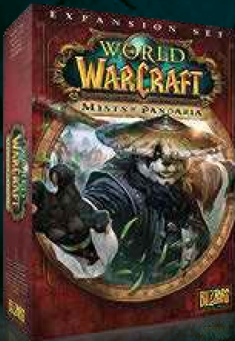
Wrath of the Lich King

Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2008
Level cap: 80
Arthas gibi efsane bir karakteri konu alan eklenti paketi birçok oyuncuya göre gelmiş geçmiş en iyisiydi. Death Knight sınıfı ile de bu dönemde tanıştık. Inscription ise yeni meslek olarak oyuna eklendi.



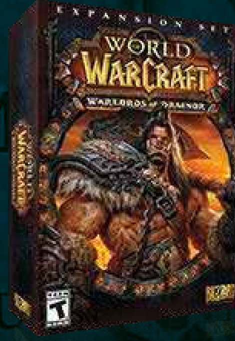
Cataclysm

Çıkış Tarihi: 7 Aralık 2010
Level cap: 85
Deathwing'in alevler saçarak dünyayı dolaşması birçok bölgesinin baştan aşağı değişmesine neden oldu. Artık Kalimdor ve Eastern Kingdoms'da da uçabilmeye başladık. Worgen'lar ve Goblin'lerle de yine bu dönemde tanıştık.



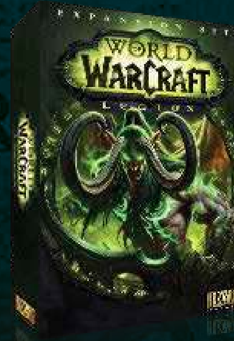
Mists of Pandaria

Çıkış Tarihi: 25 Eylül 2012
Level cap: 90
Gizli kalmış Pandaria diyarına yolculuğa çıktık. Bu sırada WoW'un hem Alliance hem Horde olabilen ilk ırkı olan Pandaren ve beraberinde monk sınıfıyla tanıştık. İlk defa bir kötü ana karakter olmadan başladığımız eklenti paketinde Garrosh'un ihanetiyle karşı karşıya kaldık.



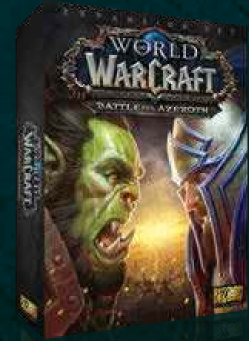
Warlords of Draenor

Çıkış Tarihi: 13 Kasım 2014
Level cap: 100
Zamanda 30 yıl önceye Orcların anavatanı Draenor'a döndük. Bu sayede daha önce yaşamış efsane Orclar tanıdık. Garrison kurduk ve günlerimizi burada geçirdik. En az sayıda raide ev sahipliği yapan, eklenti paketlerinin yüz karası olarak tarihe geçti.



Legion

Çıkış Tarihi: 30 Ağustos 2016
Level cap: 110
Doomhammer, Ashbringer gibi efsane artifact silahları kendi elimizle tutup, Legion'a karşı amansız bir savaşa girdik. Eklenti paketiyle pek alakalı olmasa da çıkışından hemen sonraki dönemde Chris Metzen'in Blizzard'dan ayrılarak emekli olma kararı hepimizi derinden üzdü, sarsıldık...



Battle for Azeroth

Çıkış Tarihi: 13 Ağustos 2018
Level cap: 120
Ve işte buradayız. Sylvanas'ın Teldrassil'i yakmasıyla başlayan, hemen akabinde Anduin'in tüm Alliance ordularını toplayıp Lordaeron kapılarına yürüdüğü bu amansız savaşın eşiğinde... Aslında savaş hiç bitmemişti ki... Sadece ara verilmişti.

seçerek başlamak mümkün. Bizim izlediğimiz rota -Horde olduğumuzdan dolayı- Vol'dun -> Nazmir -> Zul'Dazar şeklindeydi. Karşı tarafından adasına geçmeden 120. seviyeye gelmek mümkün ancak tavsiyem 119'da War Campaign görevlerini yapmaya başlamak şeklinde olacaktır. Zira bu sayede kolayca seviye atlamak mümkün. Tabii 119'u beklemek yerine 110'da da bu görevlere başlanabilir. Bu noktada tercih tamamen oyuncuya bırakılmış durumda. Bu görevlerin bizi karşı tarafın adasına doğru yolculuğa çıkmamızı zorunlu kıldığını da belirteyim. Karşı tarafa geçmişken Horde oyuncularının bol miktarda Alliance, Alliance oyuncularının ise bol miktarda Horde ile karşılayacağını da söyleyebilirim. Açıkçası BFA çıkana kadar kimsenin kimseye durduk yere dalmadığını hepimiz biliyoruz. Ancak BFA'nın verdiği gaz ile olsa gerek birçok oyuncu rakip oyuncuyu gördüğü an saldırmaya başlıyor. Eğer PvP yapmayı sevmeyen biriyseniz bu esnada merkez şehrinize giderek War Mode'u kapatmanız yerinde olacaktır. Böylece karşı tarafın size saldırma korkusu olmadan oyunu rahatça oynayabilirsiniz. War Mode'u açmanın elbette bir getirisi olacak değil mi? Bu da %10 daha fazla tecrübe puanı, yine %10 oranında görevden aldığımız ödül artışı ve PvP'ye özel yetenekleri kullanabilir olmak şeklinde sıralanabilir. Yine War Mode aktifken ölmeden karşı taraftan 10 kişiyi öldürürseniz, ölene kadar geçerli olan %15 hasar ve iyileştirme bonusu da sizi bekliyor. Tabii bunun da bir bedeli olarak haritada "Bounty" olarak işaretleniyorsunuz. Bu bonusu kazanmak için uğraşıyorsanız, karşı taraftan bir anda onlarca kişinin sizi gelip öldürmeye çalışmasını göze alıyor olmalısınız. Çünkü Bounty olarak işaretlenmiş bir oyuncuyu öldürmenin de elbette bir karşılığı var. Hem altın, hem honor hem de çeşitli malzemeler ödül olarak sunuluyor. Her defasında bu ödüller rastgele değişiyor, bunu da belirteyim.



Frost Mage oyunun şu anda en iyi DPS yapan spec'inden birisi. Zaman ne gösterecek bakalım.

War Mode'u gerçekten çok sevdim ancak en kötü yanı, aktif etmiş ve etmemiş iki kişinin gruba girdiğinde dış dünyada birbirini göremiyor olması. Bu da dungeon öncesinde summonlamayı, beraber görev tamamlamayı ve hatta trade yapmayı imkansız kılıyor. Buna bir çözüm getirilirse gerçekten kusursuz bir özellik olabilir.

BFA'nın biraz PvP odaklı bir eklenti paketi olduğunu kimse inkar edemez herhalde. Çünkü yenilikler bununla da sınırlı değil. Ara ara haritaya rastgele olarak havadan düşen War Supply isminde sandıklar mevcut. Bu sandıklara ilk olarak hangi ırk ulaşır ve aktif etmeyi başarırsa, bir süre boyunca o tarafta yer alan tüm oyuncular içinde bulunan ödüle sahip olabiliyor. Ancak bu sandıklar pek bir habersiz düşüyor. Keşke düştüğü bölgede daha belirgin bir uyarı ya da benzeri bir şey olsaydı. Böylelikle daha çok insan bu sandıklara erişebilir ve etrafında daha çok PvP aksiyonuna girilebilirdi. Şu haliyle biraz anlamsız ve birazcık da "denk" gelmek gerekiyor bu sandıklara. Umarım ileride bununla ilgili geliştirmeler yapar Blizzard.

PvP yenilikleri bununla da bitmedi sevgili okurlar! Eski eklenti paketlerinden hatırlayacağımız Brawler's Guild yerini Dueler's Guild isminde yeni bir sisteme bıraktı. Artık oyuncular sıraya girip birbirleriyle duello yapabiliyor ve karşılığında birtakım ödüller alabiliyorlar. Örneğin üst üste yenilmeden üç duello kazanan oyuncuya verilen achievement gibi...



Topraktan Azerite fışkırıyor!

Sargeras'ın Legion sonunda gider ayak koca kılıcını Silithus'a saplamasının ardından Azeroth'un çeşitli yerlerinde Azerite isminde büyük bir güç patlaması yaşandı. Biz de bu kılıcın gücünü bastırabilmek edebilmek için Legion boyunca kullandığımız artifact silahımızdan vazgeçmek durumunda kalmıştık. Ancak Blizzard, Artifact Power sisteminin çok tuttuğunu düşünmüş olacak ki bu oyunda da karşımıza çıkartmış. Magni Bronzebeard tarafından eklenti paketinin hemen ilk görevinde bize verilen Heart of Azeroth isminde bir kolye bu gücü üzerine emerek, kolyeye değmekte olan tüm itemlarımıza (Helm, Shoulder ve Chest) Azerite gücünü katmakta. Kolye güçlendikçe, üzerinden seçebileceğimiz farklı özellikleri barındırıyor bu üç tipteki item. Sistem güzel olmasına karşın artifact silahındaki kadar cazip gelmediği bir gerçek. Çünkü birincisi bu seçilen yetenekler oynanışa ve ka-



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG
Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 94
(1080p - Epic - DX12 - 8xAA + 8xCMAA)

Battle for Azeroth'u test sistemimizde performans testine sokmadan önce en fazla merak ettiğimiz konu Legion ile aralarında optimizasyon farkı olup olmadığıydı. Emre hissedilebilir herhangi bir fark göremediğini söylemişti ve sonuçlar da bunu doğrular nitelikte. Gezinti modunda aldığımız performans değerleri hemen hemen Legion ile aynı seviyede. İlk raid 5 Eylül tarihinde geleceğinden henüz test etme şansımız olmadı ancak kalabalık savaşlarda bile değerin 60fps'in altına düşmeyeceğini öngörüyoruz. GT63R Titan yeni maceralara hazır.



rakterimize çok büyük oranda etki etmemekle birlikte, Artifact Power'ın farmlanmasını da can sıkıcı hale getiriyor. Legion'da silahı geliştirmek için ne kadar Artifact Power veren görev varsa yapmaya çalışırken, şu anda pek umursamaz bir hal aldı benim için. Daha iyi itemlarda daha iyi yetenekler görmek dileğiyle şimdilik Azerite sistemine temkinli yaklaşıyor ve henüz eklenti paketinin ilk haftalarından kötülemek de istemiyorum.

Legion: 1 - BFA: 0

Evet iddialı bir başlık olmuş olabilir ancak şu Legion'da karşılaştığımız birtakım şeyler BFA'da yok. Örneğin Legendary itemlar artık yok ve beraberinde getirdiği özelliklerden mahrum bırakıldık. Evet bazı itemlar bazı sınıflar için o kadar önemli yetenekler kazandırıyordu ki Blizzard da bunun farkında olarak bu yeteneklerinin birkaçını talent sistemine dahil etti. Ancak bu itemların kalkmasıyla birlikte Legendary düştüğünde yaşadığımız mutluluktan mahrumuz artık. World Quest'leri tamamlayarak günlük Cache açmanın verdiği heyecansa paha biçilemezdi. Yeri gelmişken artık günlük Cache'ler de oyundan kaldırılmış durumda. Bunun sebebini de "Günlük görevleri yaparken hangi ödülü alacağınızı bilin ve ona göre tamamlayın istedik." diyor yapımcı Ion Hazzikostas. Ancak kutu açmanın verdiği heyecanı da beraberinde götürdüklerinin farkında değiller gibi. World Quest'lere yapılan bir güzel hamle var ki artık ödül olarak verilen itemların seviyeleri üzerimizdeki itemların seviyelerine göre artış gösterebiliyor. Yani bundan birkaç ay sonra hiçbir amacı olmamasına rağmen görev yapmak zorunda bırakılmamış olmayacak oluşumuz keyifli gerçekten. Tabii bu seviyenin bir üst limiti var mı, onu zaman gösterecek...

Bir diğer üzücü şeyse Legion'da artifact silahımızdan kazandığımız yetenek ve büyülerden mahrum oluşumuz. Bunların hemen hepsi sınıfların oynanışına doğrudan etki eden özelliklerdi. Birkaçı yine Legendary itemlarda olduğu gibi talentlara eklenmiş durumda ancak yine de bir yandan karakter gelişirken bir yandan yetenek kaybetmek hiç hoş olmadığını söyleyebilirim. Legion'da birçok sınıf elden geçirilmiş ve yenilenmişti. BFA'da böyle bir şey çoğu sınıf için söz konusu bile değil. Madem yetenek kaybediyoruz en azından kapsamlı bir yenilenme yapılabilirdi diye düşünüyorum.

Survivor, WoW'a sıçrarsa?

Island Expeditionlardan bahsediyorum. Issız bir ada düşünün. Alliance ve Horde (Tam da mavi ve kırmızı renkler falan.) aynı adaya ayak bastıkları gibi Azerite toplamak için amansız bir yarışa giriyorlar. İlk önce istenilen limite ulaşan yarışı kazanıyor. Island Expeditionların dört farklı zorluk seviyesi var. Normal, Heroic,



Freehold gerçekten de çok keyif veren bir dungeon olmuş.

Mythic ve PvP. Adından da anlayacağınız üzere ilk üçü bilgisayara karşı olan bir rakip ile yarışırken dördüncü seçenek olan PvP modunda gerçek rakiplere karşı yarışıyoruz. Gerçekten zaman zaman keyifli sahneler ortaya çıksa da genel olarak pek keyif verdiğini söyleyemem bu adaların. Adayı galip bitirdikçe Artifact Power elde edebiliyoruz ve her hafta adadan belli bir oranda Azerite Power toplayabilirsek ekstra bir ödül daha bizi bekliyor.

Müttefikler sahnede

Bu eklenti paketinde yeni müttefikler aramıza katılıyor. Blizzard'ın Allied Race olarak adlandırdığı bu yeni ırklar; Alliance için Dark Iron Dwarves, Lightforged Draenei, Void Elves; Horde içinse Mag'har Orcs, Highmountain Tauren ve Nightborne olarak karşımıza çıkıyorlar. Aslında bu müttefiklere, eski ırkların makyajlanmış versiyonları demek daha doğru olacaktır. Tıpkı daha önce her ırkın kendine özel ırksal yetenekleri bulunduğu gibi, saymış olduğum her ırkın da ayrı ayrı ırksal özelliği mevcut. Yakın bir tarihte Zandalari Trolls ve Kul Tiran Humans'ı da müttefikimiz olarak yanımızda görebiliriz. Bunun ipucunu Blizzard kendi sayfasında yer vermiş durumda.

Battle for Azeroth, çıkışı öncesi oyuncular üzerinde yeteri kadar "Hype" yaratmış olacak ki WoW tarihinin en hızlı satılan eklenti paketi olarak tarihe geçti. Ancak açıkçası ben beklediğimi bulamadığımı söyleyebilirim. İlerleyen dönemlerde açılacak olan Warfrontlar ve Raidler ile birlikte alacağım keyif artacaktır elbette ancak benim için bir Legion etkisi yaratmadı. Belki de Legion gibi müthiş bir eklenti paketi arkasından beklentilerimi çok yüksek tuttum onu bilemem. Gerçi Lordaeron savaşından bu yana ortalarda görünmeyen Sylvanas, büyük bir olayın habercisi gibi duruyor, haydi hayırlısı. Loot'unuz bereketli, roll'unuz yüksek, proc'unuz bol olsun. Herkese selamlar! ◆ **Emre Öztınaz**





OYUN SÜRESİ

İlk 1 saat ◆◆◆◆◆
Bir MMORPG oyununda yapılması gerektiği gibi level kasmaya başlıyor ve saatlerin nasıl geçtiğini anlamıyoruz.

İlk hafta ◆◆◆◆◆
Artık 120. seviyeye gelmiş olarak item kasmaya ve görev yapmaya başlamış oluyoruz.

İlk ay ◆◆◆◆◇
Yapacak tonla şey olduğundan dolayı sürekli oynama isteği devam ediyor.



OYUNDA NE YAPIYORUZ?

%40 Görev yapıyoruz.
%40 Dungeonlarda item kasıyoruz.
%20 PvP'de rakip takıma saldırıyoruz.



ARTI

+ War Mode sayesinde canlanan World PvP.
+ Özenle hazırlanmış yeni bölgeler.
+ Aramıza katılan yeni müttefik ırklar.
+ Yeni ve keyifli dungeonlar.

EKSİ

- Artifact Power farmlamak yeterli heyecanı vermiyor.
- Sınıflarda yeterli yenilik yok.
- Legendary itemların kaldırılmış olması.

SON KARAR

Sıkı bir World of Warcraft oyuncusuysanız muhtemelen oyunu almışsınızdır. Ancak bir süre ara vermiş ve geri dönüp dönmeme konusunda kararsız kalmışsanız, bence bir bakmakta fayda var. Tarafınızı seçme vakti!

80





Yapım *Compulsion Games* ***Dağıtım*** *Gearbox Publishing* ***Tür*** *Macera, Hayatta Kalma* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Mac* ***Web*** *wehappyfewgame.com*

We Happy Few

"Ama ben hap yutamıyorum, bunun şurubu yok mu?"

Temmuz 2016'da başlayan iki senelik erken erişim macerasından sonra We Happy Few'in tastamam haline nihayet kavuştuk, hayırlı uğurlu olsun. Oyunun ilk halinden bu yana gözle görülür iyileştirmeler ve arayüz geliştirmeleri yapıldığı hemen anlaşılıyor. İki sene önceki ön inceleme yazımda beklentimi beş üzerinden dört olarak yazmıştım. Meğer dört değil de üç yazsam tam tutturacakmışım. Oyunun beklentilerimin altında kaldığı düşünülmesin ancak bir saatte yapabilecek bir işi üç-beş saatte yapmasaydık iyi olacaktı.

Birkaç mutlu biz?

İlk olarak Kickstarter kampanyası ile bağımsız bir oyun olarak karşımıza çıkan ve sonradan donanımlı, büyük oyunlar kategorisine yükselen We Happy Few'da alternatif bir geçmişe yolculuk ediyoruz. Bu geçmişte İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanlar İngiltere'yi işgal etmeyi başarmış, sıra bir ada şehri olan Wellington Wells'e geldiğinde ise işler farklı gelişmiştir. Wellington Wells sakinleri öyle bir şey yapmıştır ki Alman birlikler kendi rızaları ile adadan çekilmiştir. Ada sakinleri vicdan azabına daha fazla dayanamayarak Joy adında bir ilaç geliştirirler. Kötü anıları bastıran ve anlamsız bir mutluluk veren Joy'un kullanımı mecburidir. Joy kullanan insan, dünyayı kırmızının tonlarında ve sanki her yer pembe çiçekli pembe panjurlu bir evmiş gibi görür. Fakat düzenli olarak kullanılmadığında Joy'un etkisi geçer ve kullanıcı gerçek dünyaya sert bir giriş yapar. Bu tarz insanlara da Downer denilmektedir ve Wellington Wells ahalisi bunlara hiç iyi gözle bakmamaktadır.

We Happy Few'da Wellington Wells'ten çıkmaya çalışan üç farklı karakteri yöneterek üç farklı hikâyeye tanıklık ediyoruz. Yani oyun aslında iç içe geçmiş üç bölüme ayrılmış durumda. İlk karakterimiz Arthur Hastings (kendisini erken erişimden tanıyoruz), yenilerden ikincisi Sally Boyle ve üçüncüsü de Ollie Starkey. Üçü de kendilerine has sebeplerden Joy almayı reddetmiş ve hatırlayamadıkları geçmişlerinde çeşitli olaylara karışmışlardır. Üç hikâye iç içe geçmiş olduğundan bir hikâyeyi oynarken diğer karakter ile karşılaşıyorsunuz. Örneğin Arthur ile Sally için bir görev yapıyorsunuz ve Sally olduktan sonra Arthur'a o görevi veriyorsunuz. Üç karakterin de tarzı farklı olduğundan üçü de farklı bir deneyim sunmayı amaçlamış. Arthur ile gizlilik ve dövüşmek arasında gidip geliyor, Sally ile genelde gizlenerek hareket edip kimyasal karışımlar oluşturuyor ve son olarak Ollie ile patlayıcılar oluşturarak tekme tokat rakibe dalıyoruz.

Oyunun ekran görüntülerine bakarsanız aklınıza Bioshock gelebilir. Zaten karakterlerin davranışları ve tipleri de andırıyor. Wellington Wells'in iki yüzü var: Joy aldığınızda gördüğünüz ve ayıkken gördüğünüz. İki şekilde de oyunda ilerlemek mümkün. Bu arada, oyunu yeniden başlattığınızda kilit mekânlar hariç harita değişiyor ve dolayısıyla izleyeceğiniz yol da değişiyor. Yani ilk seferde A'dan B'ye gitmek için gizlilik yeterliyken ikinci seferde şiddete başvurmak gerekebilir. Wellington Wells halkı hem oyundaki karakterlerin hem de bizlerin en büyük düşmanı. Eğer ahalinin yanında Joy olmadan fazla dolaşırsanız fark ediliyorsunuz ve av durumuna düşüyorsunuz. Üstelik her köşeden bir NPC çıkıyor ve bir çöp kutusu bulup saklanmak işkenceye dönüşüyor. NPC'lerden uzaklaşarak kurtulabilmek çok zor çünkü bir tanesi sizi gördü mü sanki sinyal almış gibi hepsi üşüyor. Bu yüzden birçok kez saklanmak yerine son kaydımı yeniden yüklemeyi tercih ettim. Yoksa bir saatlik iş için yarım gün harcamam gerekecekti. Ayrıca yapımda bulunan hayatta kalma/craft sistemi de bazen ayağınıza pranga olabiliyor. Öncelikle "scavenge" diye tabir ettiğimiz çerçöp toplama olayı oyunu birçok açıdan yavaşlatıyor. Biraz ilerle-eve gir-iskeletine kadar ne var ne yok götür. Tabi envanteriniz dolmaz ise! Bir



Hayatta kalmak?

Erken erişimde açlık veya uyku sıfırı tükettiğinde karakter ölüyordu. Yapımcı Compulsion Games, Don't Starve tarzı bu mekaniğin hikâyeyi arka plana iteceğinden ve oyuncuların aslında bunu istemeyeceğinden endişelenerek ölme olayını kaldırdı.





süre sonra zaten keşif olayını bırakıp ilerleyeceğiniz güzergâh üzerinde karşınıza çıkanları toplamaya başlıyorsunuz. Bu sefer de bazı az bulunan eşyaları atlıyorsunuz ve örneğin bir anahtar oluşturmak için gereken malzeme elinizde olmadığından kapıda kalıyorsunuz. Kısacası keşif olayının biraz ayarı kaçmış. Sonuçta sandbox tarzı bir oyun oynamıyoruz. Sandbox demişken, bu mod da yakında oyuna eklenecek. Sandbox modunda doya doya keşif yapabiliriz.

Ne kadar iyi?

Oyunda ilerledikçe karakterlere çeşitli geliştirmeler satın alabiliyoruz. Kazanılan skill pointleri kullanarak daha az gürültü çıkarma, daha hızlı craft yapma, can vb. birçok özellik edinebiliyoruz. Bu özellikler combat, stealth ve super-duper (aynen böyle yazıyor) başlıkları altında toplanmış durumda. Unutmadan, Joy kullandığınızda bazı özellikleri kullanamıyorsunuz, bilesiniz. Kafa güzel sonuçta. İlk silahınız olan şemsiye, sopa, bıçak, boru gibi eşyaların da belirli bir aşınma süresi var. Yani bir silahı sonsuza kadar kullanamıyorsunuz, sonunda kırılacak. Karakterleri pataklarkenki hissiyat da tıpkı grafikler gibi aynı Bioshock. Adam dövmek çok zevkli. Tabii sürü halinde gelmedikleri sürece!

Bu arada, karakterinizi beslemeyi ve bakımını yapmayı unutmayın. Yaşanılan onca zorluk yetmiyormuş gibi karakterlerimiz uyku, yemek ve su ihtiyacı duyuyor. Hazır gıdalarla yahut kendi hazırlayacağınız yiyeceklerle mideyi tok tutmak önemli. Aksi halde o karakterden medet ummayın. Ne demişler? Mutlu insan, tok insan! (Galiba bunu kimse dememiş.) Ayrıca bandaj ve ilaçlarla sağlığınızı da kontrol altında tutmayı unutmayın. Bir de vücuttaki Joy'u gösteren bir göstergemiz mevcut. Fazla doz alırsanız kusarsınız ve hele bunu birisinin karşısında yaparsanız DOWNER! diye bir bağrış duymanız an meselesi.

Gariptir ki We Happy Few'un hikâyesi aslında birkaç saate bitecek cinsten. Hikâye güzel, farklı karakterler ve yaşadıkları/geçmişleri ilgi çekici. Lakin gerek ek görevler gerek keşif olayı gerekse karakterin bakımı derken süre uzuyor da uzuyor. Şöyle diyeyim; Arthur'un hikâyesini ek görevler falan da dâhil tamamını ortalama yirmi saatte bitirebilirsiniz. Evet, yanlış yazmadım. Sally ve Ollie'nin hikâyesi ise daha kısa. Yani fazla uzatmadan ama zevk alarak oynamaya kalktığınızda We Happy Few'i yirmi ile otuz saat arasında bitirebilmeniz mümkün. Tabii bu biraz da izleyeceğiniz yola bağlı. Gizlilik mi yoksa güç kullanma mı? Gidişat tamamen sizin elinizde.

◆ **Olca Karasoy**

KARAR

ARTI Üç farklı karakter ve hikâyeler, grafikler ve yaratılan şehir harika görünüyor

EKSİ Çerçöp toplayarak vaktin geçmesi herkese hitap etmeyebilir, ahalinin peşinize düşüp ısrarla haritanın sonuna kadar kovalaması can sıkıcı.

74





Yapım *EA Tiburon* ***Dağıtım*** *Electronic Arts* ***Tür*** *Spor* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.easports.com/madden-nfl*

Madden NFL 19

Bir topun peşinden yirmi kişinin koştuğu futbolu saçma bulanlar için, görüyor ve artırıyoruz.

Elbette spor sadece soccerdan ibaret değil. Diğer taraftan ulusal spor turnuvalarını "dünya serisi" diye lanse eden Amerikalıların durumu da bir o kadar ilginç. Farkına varmışsınızdır, Amerikan futbolu son yıllarda –en azından Super Bowl zamanı- eski kıtada da irtifa kazanmaya başladı, hepimiz ya Super Bowl'u takip ediyoruz ya da Twitter'da takip eden arkadaşlarımızın postlarına denk geliyoruz. Tarihi FIFA oyunlarından bile eskiye giden Madden oyunları halihazırda -Avrupa'da bile- hayli kemik bir takipçi kitlesine sahip. Üstelik bu seneki oyunun bir özelliği var, seri Madden NFL 08'den beri ilk defa PC platformuna geri dönüyor.

Benim için Madden serisi demek PsOne'ın son günlerinde denk gelip elimden düşürmediğim Madden NFL 02 demek bu arada. O sıralarda bilgisayarım artık antika olarak kabul edilebilecek seviyeye ulaşmıştı ve PS2 alacak parayı da henüz biriktiremediğimden PsOne'da denk geldiğim ne varsa alıp eve getiriyordum. Madden da hayatıma böyle girdi ve oyunun kuralları hakkında tüm bildiklerim de Any Given Sunday filminden görüp kapabildiğim kadardı. Kısa sürede oynamaktan ziyade takımı yönetmekten ve maçları izlemekten daha fazla keyif aldığımı fark ettim ve sadece transfer vs. yapıp maçları izleyerek yüzlerce saatimi bu oyunun başında geçirdim. Sonraki senelerde yolumuz bir türlü kesişmedi ama o zehri almıştım bir kere, televizyonda denk geldiğimde kanalı değiştirmediğim bir spora dönüşmüştü artık Amerikan futbolu.



PERFORMANS TABLOSU

MSI GT63 Titan 8RG
Intel Core i7-8750H
Nvidia GeForce GTX 1080
16GB DDR4 RAM

Ortalama FPS: 88
(1080p – Ultra – DX12)

En üst detaylarda bile GT63R Titan'ı terletmeyi başaramayan bir oyun daha. Yine de Madden NFL 19'un şimdilik en önemli sorunu henüz problemlerine adanmış bir Nvidia Game Ready sürücüsüne sahip olmaması. Ufak tefek yamalar problemleri azaltsa da özellikle DX12 modunda oyunun performans eğrisi kalp elektrosunu andırıyor. Anlık olarak 130'dan 70'e düşen, sonra birden 120'ye çıkan FPS başınızı döndürebilir. DX11 modunda bu problem yaşanmasa da yamalar / yeni sürücüler gelene kadar Nvidia kullanıcılarına FPS'i 60 ile limitlemelerini öneririm, çok daha akıcı bir deneyim sunacaktır.



Nasıl oynanıyor?

Bunu size anlatmamın sebebi serinin PC'lere geri dönüşünden bile eski bir dönüşü de benim yaşıyor olmam. Öyle ya, aradan geçen yıllarda Madden'ın grafikleri, oynanışı, mekaniklerinin geliştiğinden şüphem yoktu ama acaba oyun halen o "sadece izlerken bile keyif veren" oyun olarak kalmaya devam ediyor muydu acaba? Amerikan futboluna aşina olmayanlar için çok hızlı bir şekilde oyunun ana hatlarından bahsetmek isterim. Oyunda hücum ve savunma takımları ayrı ayrı, takımlar daha kalabalık ve maç sırasında korkunç bir rotasyon yaşanmakta. Ana amacınız dört denemede bir 10 yard (9.14 metre) ilerleyebilmek. Üçüncü denemede bunu yapamadığınızda dördüncü denemede topu tepebiliyor (punt) veya şansınızı bir kez daha deneyebiliyorsunuz. Ancak başarısız olursanız o an sahanın neredeyseniz rakip takım aynı yerden hücuma geçiyor ki eğer kendi kalenize yakınsanız bu büyük risk. Neticede pas ile veya dripling yaparak touchdown çizgisine ulaştığınızda hanenize altı puan yazılıyor, arından verilen ek hakta bunu tekrar başarırsanız iki puan, ek hakkınızı ayakla topa vurup kaleden geçirmek suretiyle kullanırsanız bir puan daha kazanıyorsunuz. Ya da eğer maçın sonundaysanız ve aldığınız üç puan işinizi görecekse touchdown için uğraşmak yerine topa ayakla vurarak üç puanı hanenize yazdırabilirsiniz.

Bu işin en basit hali, arka planda dönen karmaşayı tam anlamıyla sindirebilmek için ise biraz zamana ihtiyacınız var.

Hayrına dönüş

Madden NFL 19'u beklerken NFL 18'i hatmetiğimden dolayı sizi bekleyenler hakkında uzun uzun konuşabilirim. Öncelikle FIFA'daki Journey modunun bir benzeri diyebileceğimiz ve bizi NFL'e kapağı atmaya çalışan Colt Cruise ve Devin Wade isimli iki oyuncunun yerine koyan Longshot modu bu sene de geri dönüyor. PC oyuncuları için kötü haber, bu seneki Longshot geçen senekinin devamı olarak düşünülmüş ve haliyle diziye ikinci bölümden başlıyor gibi hissedeceksiniz. Maalesef bu modu çok sevdim diyemem, hem EA hem de 2K'ten beklentim bizleri sinematiğe boğmadan keyifli bir hikaye



Playstore'dan dijital olarak satın alın!



modu yaratmanın bir yolunu bulmaları. Oyundaki modlardan bir diğeri de Franchise ve ben bu modu NBA 2K'in Franchise moduyla kıyaslayınca maalesef derinlikten yoksun buldum. Size sunulanlar, yapabilecekleriniz, değiştirebilecekleriniz o kadar kısıtlı ki potansiyelin nasıl harcandığına üzülmemek elde değil.
Pek çoğumuzun en fazla zaman geçireceği yer ise Madden Ultimate Team (MUT) modu.

UZMAN GÖRÜŞÜ

İzge Can Günal
Spor Spikeri
(Eurosport / S Sport / Tivibu Spor)

Yeni jenerasyonda en keyifle oynadığım Madden oyunu bu. Frostbite'a geçiş süreci tam anlamıyla bitmiş ve oyun akıcılaşarak geçmişte zaman zaman verdiği tekrarlama hissinden kurtulmuş. Koşu ve pas mekanikleri yerinde, defansta ise belki Madden tarihinde ilk kez bu kadar oyuna hakim hissediyorsunuz kendinizi. Yapay zeka biraz açık veriyor olsa da hem Madden'a (ve bu spora) yeni başlayanların oynayabileceği, hem de eskilerin keyif alacağı bir oyun çıkmış ortaya. Olmuş bu.



FIFA'dakinin uygun şekilde elden geçirilmişi olan bu mod hemen hemen aynı şekilde işliyor. Gerek yapay zekaya karşı liglerde gerekse gerçek kişilere karşı mücadeleye girebiliyor ve mümkün olan en iyi takımı yaratmaya çalışıyorsunuz. Microtransactionlar elbette bu modun olmazsa olmazı ve oyunun tutkunlarının cüzdanını boşaltmak için hazır beklemekte.

Saha içinde durum nasıl?

Burası hakkında iyi şeyler söyleyebiliriz. Artık oyuncular sanki "stabilite kontrol sistemi" açılmış otomobil gibi çizgisel hareket etmiyorlar. Real Player Motion teknolojisi sayesinde saha üstündeki her "canlı" son derece gerçekçi olarak yer değiştiriyor, çarpışmalar ve topa yapılan hamleler ise neredeyse sinematik kalitede.
Bir diğer konu, daha önce belirttiğim gibi Madden'da kontrol etmeniz gereken çok fazla değişken var. Quarterback (oyun kurucu)'in vereceği pas çeşidi bile beş tane! Alçak pas, yüksek pas, hızlı pas, yarı hızda pas ve aşırtma pas olarak çevirebileceğimiz bu pas çeşitlerinden hangisini kullanmanız gerektiği durumsal olarak değişiyor. Mesela WR (Wide Receiver) eğer savunmanın tehdidi altındaysa ve siz kendisine pası yavaş bir şekilde gönderirseniz topu kaptırabilir veya ince bilekli oyuncunuzun 130 kiloluk bir devin altında ezilmesini izlemek zorunda kalabilirsiniz.
Savunma ve hücum dizilimleri konusunda oyun son derece yardımcı, hangi durumda hangi dizilimi kullanmanız gerektiği konusunda sizi bilgilendiriyor. Tabii bu işin sadece bir tarafı ve hücum tarafını bir şekilde halletseniz de savunmada hangi oyuncuyu kontrol ettiğiniz, müdahale yapacak oyuncuyu nasıl koruyacağınız ve rakip WR'ları nasıl kontrol edeceğiniz ile alakalı detaylar sizi başlarda çileden çıkartabilir. Kahramanlık yapmayın, oyunun size yardım konusunda çok başarılı bir iş çıkarttığı rookie zorluk seviyesini seçin, zamanla ne kadar çok şeye hakim olabildiğinize şaşıracaksınız.
Oyunun bu aralar özellikle Nvidia sürücüleriyle ufak tefek problemleri var ve bunun dışında –bir konsol portuna göre- son derece iyi çalıştığını söylemek mümkün. Frostbite Engine kar ve yağmur gibi hava koşullarında oldukça iyi bir atmosfer yaratmasına rağmen bunun saha üstündeki oyuna etkileri minimum düzeyde, neticede top havadan gidiyor.
Sonuçta Madden NFL 19 uzun bir aradan sonra PC platformuna şık denilebilecek bir dönüş yapmış. Yüksek fiyatına rağmen türü sevenlere rahatlıkla önerebiliriz. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Başarılı Ultimate Team modu, gerçekliği yüksek oyuncu fizikleri, öğrenme eğrisini kısaltan yardımlar, güzel grafikler
EKSİ Franchise modu pek bir detaysız, efsane takımların sayısı çok az, fiyatı çok yüksek, Longshot bölümünde çok fazla sinematik çok az aksiyon var

82



__Yapım__ Capcom __Dağıtım__ Capcom __Tür__ Aksiyon __Platform__ PC, PS4, XONE __Web__ www.monsterhunterworld.com

Monster Hunter: World

Sakin olun; bu adada herkese yetecek kadar canavar var.

Bir gemideyiz. Varmak istediğimiz adaya yaklaşmaktayız ama o da ne; denizin dibinde beliren devasa bir yaratık gemimizi alabora ediyor. Bundan sonrası tam bir karanlık... Gözlerimizi açtığımızda kendimizi adada buluyoruz ve öğreniyoruz ki bir nedenden ötürü devasa yaratıkların yönü bu taraftan geçiyor...

Capcom basit bir olayla açıyor senaryoyu ve zaten kısa sürede öğreniyoruz ki biz zaten canavarlarla uğraşan bir ekibin üyesiymişiz ve zaten adadaki herkes de canavar avına çıkıyormuş. Yani dünya yok oluyor, etrafı garip yaratıklar bastı gibi velvele yaratacak nidalara gerek yok; canavarlar varlar ve biz de onları bir bir avlamayı seviyoruz.

Besin zinciri

Evet, olay bundan ibaret; görevi alıyor, canavarı ortadan kaldırıyor ve üsse yüzümüzde büyük bir gülümseme, çantalarımızda da bolca eşya ile dönüyoruz. Monster Hunter: World, bundan ibaret.

Ne var ki canavarları avlamak öyle kolay değil. Henüz oyunun başlarında karşılaştığımız yaratıklar bile dikkatli olmazsak bizi öldürmekten çekinmiyor.

Önce ufaklıklarla başlıyoruz maceraya. Büyük kertenkeleleri andıran bu yaratıklarla biraz uğraştıktan sonra onların daha da büyüğüyle mücadele ediyoruz. Yeterince silah darbesi alınca kaçmaya başlıyor ve enerjisini toplamak için dinlenmeye çekiliyor bu canavar ama biz peşini bırakmıyoruz. Onun sakat ve ağır aksak hallerini görmezden gelip silahlarımızı böğrüne saplamaya devam ediyor ve nihayetinde onu yeniyoruz.

Anladığınız üzere, oyunda her canavar bir başka mücadele, her görev bambaşka bir zorlukla geliyor. Bazılarında zamana karşı yarışıyor, bazısında fazla hızlı bir canavarla uğraşıyor, bir başkasında ufaklıkları çağırıp canımızı sıkan bir yaratıkla savaşıyor, ilerleyen kısımlarda ise üstümüzde bassa direkt öleceğimiz büyüklükte yaratıklara karşı mücadele ediyoruz. Her görevde, yaratığı bulmaya çalışmak ve bu sırada bulunduğumuz bölgede daha sonra işimize yarayacak birçok "şeyi" toplamak amaçlarımız arasında oluyor. Böcekler, çiçekler, mantarlar, izler, şekiller... Ne kadar çok araştırma, o kadar fazla kaynak anlamına geliyor. Monster Hunter: World bir seviye atlama sistemi sunmadığı için karakterimizi güçlendirmenin tek yolu ekipmanlarını geliştirmek. Bu da yeni ekipmanlar oluşturmak için gereken malzemeleri araştırma ve yaratık keserek bulmak anlamına geliyor. Diyelim ki ateş püskürterek canınıza okuyan bir yaratıkla karşılaşıyorsunuz. Buna karşı kazanma şansınızı artırmak için ateşe dayanıklı bir zırh







üretmeniz gerekecek ve bunun için de özel yaratıklar kesip, özel malzemeler arayacaksınız.

Dövüşürken şuur kaybı yaşamak

Şu oyunda DMC stili bir oynanış olsa belki çok daha fazla severdim ama yapımcılar biraz daha farklı bir savaş mekaniği düşünmüş. Oyunda karakterinizi farklı silahlarla savaşa yollayabiliyorsunuz; Japon kılıçları, baltalar, çekiçler, çift bıçaklar, mızraklar... Hepsi birbirinden havalı isimlere sahip olan silah çeşitliliği o kadar fazla ki ancak ve ancak bu oyunun müdavimi olanlar neler olup bittiğini sağlam biçimde anlayabiliyor; oyuna şöyle bir bakıp her şeye hakim olmanıza imkan yok.
Her silahın kendine özel artıları ve eksileri var; büyük kılıçlar çok hasar veriyor ama ağır hareket ediyorsunuz, çekiçle ancak "blunt" damage vurabiliyorsunuz, çift kılıçla hızlı vuruyorsunuz ama vuruşlarınız çok hasar vermiyor vb. Her silahı geliştirmek mümkün elbette ve bu sayede bazı eksikliklerini biraz daha aza indirgeyebiliyorsunuz lakin yine de her silahın karakterinize getirdiği farklı bir oynanış mekaniği olduğunu bilmelisiniz.

LFM: Kushala Daora

Monster Hunter: World her daim internete bağlı olarak oynanan bir oyun. Bunu yapmak istemeyebilirsiniz, sorun yok fakat devasa yaratıkları kendi başınıza öldürmeye çalışmak hem çok yorucu, hem de bazen imkansıza yakın. Capcom da zaten görevlere toplamda dört kişi çıkmanızı öğütlüyor.
Bir görev alırken dilerseniz başkalarının görevlerine katılıyor, dilerseniz de kendi görevinizi astıktan sonra birilerinin katılmasını bekliyorsunuz. Ekip toplanınca da göreve başlıyor ve dört kişi ortaklaşa hareket ederek yaratıkların peşine düşüyorsunuz.
Ekip olarak oynamanın bir güzelliği de iz takibini, görevin getirdiği diğer sorumlulukları da paylaşıyor olmanız. Yani isterseniz bir köşede oturup devasa yaratığın diğer üç arkadaşınız tarafından bulunmasını izleyebilirsiniz. Ekip çalışması oyunu hem güzelleştiriyor, hem de rahatlatıyor, haberiniz olsun.

GTX 1080 vakti geldi de geçiyor bile...

Daha önce Kürşat'ın konsollarda daha detaylı bir biçimde incelediği Monster Hunter: World'ün PC tarafındaki görsellik ve performans durumuna gelelim, yerimiz daraldı. GTX 1080 ekran kartı ve 6 yıl önce satın alınmış bir i7 işlemci ile oyun 1080p çözünürlükte 60 FPS'nin üzerine çıkabiliyor. Eğer çözünürlüğü artırırsanız FPS azalıyor ama yerlere de düşmüyor. Bu kadar yüksek grafik ayarlarına rağmen ise oyun konsoldakinden çok da iyi görünmüyor. Sanıyorum ki Capcom oyunu konsollar için düşündükten sonra PC'ye uyarlamış ve bu da bizi pek fazla ekstrayla buluşturmuyor maalesef. Oyunun yükleme süreleri ise konsol versiyonuna göre bayağı bir kısa. Hele ki oyunu SSD'ye kurduysanız, saniyeler içerisinde göreve çıkmış olarak bulacaksınız kendinizi.
Oyuna başlamadan önce Kürşat oyunun klavye ve mouse ile zorlayabileceğini söylemişti, benim de aklımdan bir Xbox One gamepad'i-ni PC'ye bağlamak geçti ama özellikle mouse ile etrafımda fazlasıyla rahat dönebildiğimi fark edince gamepad'i bir kenara bıraktım. Her ne kadar kılıcımı tuşlara basarak sallamak daha iyi hissettirecekse de mouse tuşlarına basarak saldırmaya da bir süre sonra alıştım. Bu arada oyunun başlarında sağlam bir oyundan kopma sorunu bulunuyordu ama Capcom bunu da PC için yayımladığı bir yamayla giderdi. O konuda da oyunda sıkıntı kalmamış gibi gözüküyor... Eğer Monster Hunter: World'ü konsolda oynadıysanız burada tekrar başlamaya gerek yok. Zaten oyunu bitirmek diye bir konu da söz konusu sayılmaz; her şeyi tamamlamak 100 saatten fazla istiyor ve her zaman yüksek seviye yaratıkları kesip daha iyi envantere uğraşmak olası. DLC'ler ile de beslenecek olan oyun Capcom'un gerçekten büyük bir başarısı; uzun süredir bu kadar büyük bir kalabalığı toplamayı başarmıyorlardı. Konsolda veya PC'de -hangisi olduğu fark etmez- bu oyunu alıp oynamayı ihmal etmeyin... ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Mücadeleci ve ödüllendirici oynanış. Görsellik ve yaratıkların tasarımları çok iyi. Uzun oyun süresi.
EKSİ Dövüş mekaniği biraz daha hassas olabilirdi.

84





***Yapım** Drinkbox Studios **Dağıtım** Drinkbox Studios **Tür** Platform - Aksiyon **Platform** PC, PS4 **Web** www.guacamelee2.com*

Guacamelee! 2

Mexiverse tehlike altında ve kötülüğü durdurabilecek tek kişi yine Juan'dan başkası değil!

Bol Meksika temalı, bol Coco adlı animasyondan fırlamış gibi gözüken görüntülerle bezeli (Coco Guacamelee'den çok sonra çıktı gerçi.) Guacamelee'nin devam oyunu, Guacameelee! 2 nihayet çıktı. Platform ve aksiyon türlerini bir potada eriten ve çok da iyi bir iş başaran yeni oyun –daha ilk paragraftan söylenmez ama- bir hayli iyi.
Önceki oyunda kötülüğü durdurmuştuk ve bu olayların üzerinden tam 7 yıl geçmiş, Juan'ımız çoluk çocuğa karışmış, günlük aktiviteleri arasında eşine avokado almak gibi rutinler varken bir anda yeniden yer yerinden oynuyor ve kahramanımız bir kez daha kendini Meksika'yı ve tüm dünyayı kurtarmaya çalışırken buluyor.
Tamamıyla 2 boyutlu bir platform-aksiyon oyunu söz konusu ve bunu, önceki oyunu bilmeyenler için bir not olarak düşüyorum. İlk oyunu oynayanlar ise her anlamda alışıldık görüntüler ve oynanış mekanikleriyle karşılaşacaklarını bilmeliler. Kahramanımız yine bol bol yumruk atıyor, zıplıyor ve zindanvari bölgelerde ilerleyerek kendine verilen görevi yapmaya çalışıyor.
Yeni oyundaki en büyük değişiklik, oyunu aynı ekranda dört kişiye kadar oynayabilmeniz. Artık Juan'ın arkadaşları da hikayede ve onların kostümlerine bürünerek oyunu birlikte götürebiliyorsunuz. Hatta oyunu tek kişi oynasanız bile bol bol kostüm değiştirme noktasına denk geliyor ve farklı karakterlerin görüntüsünde oyunu ilerletebiliyorsunuz.
Bir başka değişiklik de farklı karakterlerin bize farklı yetenek ağaçları sunması. Örneğin kaslı kuvvetli ve iri yarı bir kadın bize güreş hareketleri öğretiyor, büyük bir tavuktan tavuk güçlerimize ek yetenekler alabiliyor, alev kafalı eski dostumuzdan kombolarımızı güçlendirecek yetenekler elde ediyoruz. Her yeteneği alabilmek için önce bazı gereksinimleri de tamamlamamız gerekiyor; örneğin Suplex adındaki güreş hareketinin daha da güçlü versiyonunu yapabilmek için önce 5 tane düşmanımıza Suplex'i sunmamız gerekiyor.
Önceki oyunu oynayanlar bilir, kahramanımız küçük bir tavuğa dönüşebiliyordu. Bu sayede zindanların dar alanlarına girebiliyor ve gizli yolları açabiliyordu. Yeni oyunda yine ufak bir tavuğa dönüşebiliyoruz ama tavuk formumuz artık resmen yepyeni bir karaktere dönüşmüş. Zıplama, saldırma gibi durumların yanında gizli yolları açabilmek ve düşmanlarımızı paralayabilmek için Pollo Shot adında bir hareketimiz ve tilt makinelerinde topun sağa sola sekmesini sağlayan alanların benzerlerinde sekmek için Pollo Bounce adında bir hareketimiz var. (Daha fazlası da oyunda ilerledikçe açılıyor.) Tavuk modumuz o kadar gelişmiş ki normal formumuza dönmeden de çoğu rakibimizi alt edebiliyoruz.
Yeni oyunla ilgili en güzel özelliklerden bir tanesi de farklı bölgelerin farklı engel ve platform öğesi çeşitliliğine sahip olması. Hele ki boyutlar arası geçiş özelliğini açtığımız anda olay tam bir zorlu platform oyununa dönüyor.
Bol Meksika müziği, bol aksiyon ve zorlu ve eğlenceli bir oynanışa sahip olan Guacamelee! 2'yi, önceki oyunu oynayan veya oynamayan herkese şiddetle tavsiye ediyorum. ◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Oynanış yine çok eğlenceli, platform öğeleri sağlam, yeteneklerimizi kullanmak keyif veriyor
EKSİ Hikaye bütünlüğü daha iyi ve eğlenceli öğeler daha fazla olabilirdi

85

Tüm Eklenti
Paketleriyle!







***Yapım** White Rabbit **Dağıtım** Adult Swim Games **Tür** PC **Platform** Aksiyon **Web** www.deathsgambit.com*

Death's Gambit

Ölüm, bize karşı koyamayacağımız bir teklifte bulunuyor!

Souls gibin oyunlara bayılıyorum sevgili okur. Acı çekmeyi seviyormuşum gibi bir algı oluşmasın ama, alakası yok. Direkt olarak başarmanın verdiği hazzı sevmemden kaynaklanıyor. İşin komik tarafı ise bu tip oyunlarda çok da iyi değilim. Ancak Souls gibin oyunlar beni çok cezbediyor işte. Daha önce 2016 yılında Salt & Sanctuary ile tanışmış ve ilk defa Souls gibin bir platform oyunu oynamıştım. Pek de sevmiştim, sonra Dead Cells geldi o da güzeldi. Şimdi sırada uzun süredir merakla beklediğim Death's Gambit var.

Oyunda Sorun adında bir karakteri canlandırıyoruz. Savaş esnasında ölümcül şekilde yaralanıyoruz ve bizim dışımızda herkes ölmüş durumda. Biz ise ölmemek, hatta ölümsüz olabilmek için ölümün kendisi ile bir anlaşma yapıyor ve onun hizmetkârı haline geliyoruz. Görüldüğü üzere fazlaca klişe bir başlangıç yapan oyunun hikayesi zaman içinde derinliğini hissettiriyor. Ölümü, yaşamı ve ölümsüz olmanın ne anlama geldiğini de bir yandan bize anlatmaya uğraşıyor. Şimdi burada çok detay girip sizi spoilera da boğmak istemiyorum. Death's Gambit her ne kadar Sorun adındaki karaktere bizi kilitlemiş olsa da en azından Blood Knight, Assassin, Sentinel ya da Wizard gibi sınıflardan istediğimizi oynama şansını sunuyor bize. Her bir sınıfın da tabii ki oynanış tarzında, mekaniklerinde bazı farklılıklar yer alıyor. Bu işin en sevdiğim kısmı da favori sınıfım ile bitirdikten sonra tekrar oynamam için sayısız bahaneler yaratıyor olması.

Oyun boyunca birçok farklı düşman ve tabii ki silah ile karşılaşıyoruz. Her bir silahın kendine özgü bir mekaniği bulunuyor. Ancak şu diğerlerinden daha iyi diyebileceğim bir silah ile karşılaşmadım, çünkü en iyi silah, oyunda en rahat kullanabildiğiniz silah olacak. En azından benim için öyle oldu. Seçtiğimiz sınıfın da silah seçimine etkisini unutmamak gerekiyor. Ah, unutmadan, silahların her birinde farklı element güçlendirmeleri yer almakta.

Her souls gibin oyunda olduğu gibi Death's Gambit'te de savaşırken, stamina kontrolü en önemli unsurlardan bir tanesi zira hem saldırı hem de defans yaparken stamina harcıyoruz. Kafasını ezdiğimiz düşmanlarımızdan ise shardlar topluyoruz ve bunları da seviye atlamak için kullanıyoruz (ne kadar yenilikçi :P). Ancak souls gibin oyunlardan alışkın olduğumuz bir diğer sistem, Death's Gambit'te çok farklı bir şekilde çıkıyor karşımıza. O da ölünce topladığımız tüm shardları kaybetmiyor olmamız (AAAA! Dediğinizi duyar gibiyim). Ancak onun yerine topladığımız tüyleri kaybediyoruz. Bu tüylerin her biri farklı özellikler taşıyor. Örneğin can dolduran ya da son dinlendiğimiz noktaya yollayanları mevcut. Gördüğünüz üzere aslında souls gibin oyunlardan alışkın olduğumuz ölünce ağır şekilde cezalandırılıyor olma durumu Death's Gambit'te çok da geçerli değil. Mesela son öldüğümüz yere gidip düşen tüyü tekrar alabiliyoruz. Ancak bir tane düşürmüşken tekrar ölürsek o zaman bir öncekini kaybediyoruz. Bu nedenle yine de dikkatli olmakta fayda var. Oyunda ilk etapta birçok bug bulunuyordu, ancak ufak bir yama ile şöyle bir temizlediler. Sonrasında ise pek büyük bir sıkıntı yaşamadım, ancak arada bir saç baş yolmaya sebep olabilecek hitbox problemi baş gösterebiliyor. Şahsen oyunu bir gamepad ile oynamanız da büyük rahatlık olacaktır, belirtmeden geçmeyelim. Souls gibin ve 2D platform seviyorsanız Death's Gambit hem atmosferi hem de müzikleri ile beğeninizi kazanacaktır.

◆ **Sonat Samir**

KARAR

ARTI Souls gibin, Metroidvania ve Pixel tarzı grafiklerin güzel bir bileşkesi, atmosfer ve müzikleri bu tarz oyunları sevenler için büyüleyici

EKSİ Hitbox gibi ufak problemleri ve bazı teknik sorunları var, oyunun tarzı sabırsız oyuncuları çileden çıkartabilir, Souls-like oyunları çok iyi oynarım diyenler için çerez niteliğinde.

70

Playstore'dan dijital olarak satın alın!



Yapım *Deadalic Entertainment* ***Dağıtım*** *Deadalic Entertainment* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch*
Web *daedalic.com/en/game/State_of_Mind* ***Dijital Dağıtıcı*** *Playstore*

State of Mind



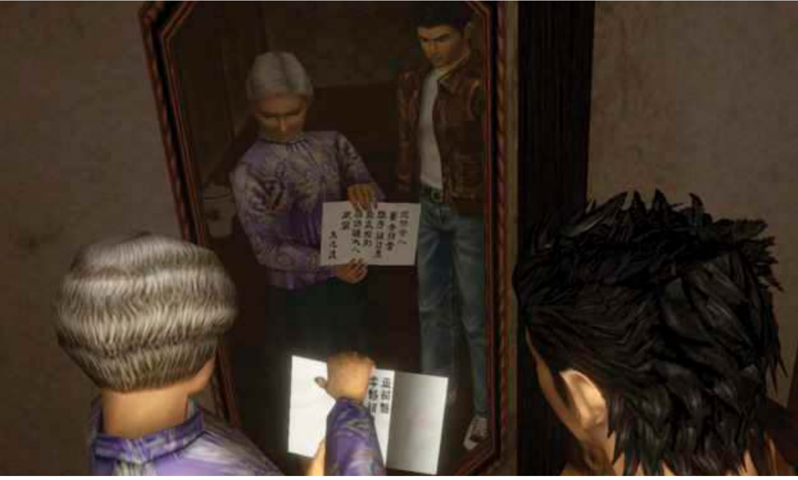
Gelecekte korkmamız gereken şey robotlar mı yoksa insanlar mı?

İnsanlık olarak kendi kendimizin sonunu getirmeye meraklı olduğumuzdan, Şirinler gibi el ele tutuşup halay çektiğimiz bir geleceğe dair umudumuz kalmadı. Daha ziyade, hepimiz teknolojinin hayatlarımızı nasıl kabusa çevireceğinden bahseder olduk. Moore teorisine göre bilgisayarların işlemci gücü her seferinde ikiye katlanarak artıyor. Yani bu şu demek; teknoloji günün birinde öylesine hızlı gelişiyor olacak ki daha "Makineler dünyayı ele geçirecek!" cümlesini tamamlayamadan tost makinemiz elektrik süpürgesiyle iş birliği yaprak bizi evden atabilecek. Güncelleme üstüne güncelleme gelirken, daha yeni aldığımız bilgisayarımızı açamadan bir üst modeli kapımızı tıklatıyor olacak.
Deponia ve Edna & Harvey gibi yapımlarıyla tanıdığımız Daedalic Entertainment'ın yeni oyunu State of Mind da yarattığı distopik evrendeki detaylarla bize yapay zekanın hayatlarımıza işlendiği bir gelecek sunuyor. Oyunda, ikisinin de trafik kazası geçirmiş olmasının dışında bir ortak noktaları bulunmayan agresif Richard ve iyi huylu Adam karakterlerini canlandırıyoruz. Richard, Berlin'de yaşayan ve aksi bir insan olma konusunda sınırları zorlayan başarılı bir gazetecidir. Geçirdiği kazadan sonra hafızasında boşluklarla evine döndüğünde karısının ve oğlunun ortadan kaybolduğunu, geriye ise nefret ettiği -ki bence aşırı sempatik olan- bir ev robotunu bırakmış olduklarını görür. Öteki taraftan, Richard'ın tamamen zıttı olan Adam ise adeta cennetin aşırı teknolojik bir versiyonu olan City5'te ailesiyle huzurlu bir hayat sürmektedir. Karakterlerimizin oldukça ağır ve bir sürü soru işaretiyle başlayan hikayesi, olaylar gelişmeye başladıkça sürükleyici bir hal alıyor. Spoiler vermek istemediğim için daha fazlasını anlatmayacağım ancak pek çok bilim kurgu filmine taş çıkartacak bir senaryo olduğunu söyleyebilirim. State of Mind oradan oraya yürüyüp çevremizdeki nesnelerle etkileşime geçtiğimiz hikaye tabanlı bir oyun. Diğer karakterlerle olan diyaloglara seçimler yaparak dahil olsak da seçimlerimiz senaryoyu etkilemiyor. Bu sebeple, kararlarınızın etkili olacağı beklentisine girmek yerine uzunca bir interaktif film izlediğinizi düşünürseniz hayal kırıklığına uğramadan keyifli vakit geçirebilirsiniz. Bazı engelleri geçebilmek ya da ipuçlarını birleştirmek için aralara ayıp olmasın diye yerleştirilmiş olan bulmacalar da size ekstra keyif verecektir.
Oyunun low-polygon grafikleri ise genel olarak hoşuma gitti. City5 başta olmak üzere tüm mekanların hayli etkileyici bir havası vardı. Ancak zaten mimiksiz olan suratlar bu kristalize modellemeyle iyice bir boş bakar olmuş ki kendimi 2000'lerin başında piyasaya sürülmüş bir oyunu oynuyor gibi hissettim. Üstelik karakter animasyonlarının da yeterince iyi olmaması bu hissi pekiştirmiş. Mekanların göze bu kadar hoş gözükmesi karakterlerin bu kadar donuk olmasını affettirir mi, emin değilim.
Belki kontroller biraz daha kolay olsaydı affettirebilirdi, ancak ne yazık ki denk geldiğim en hantal kontrollerden birine sahipti oyun.
Ne zaman yürürken sağa ya da sola sapacak olsam adam bir süre yengeç gibi yan yan yürümeye başlıyordu. Koşarken yön değiştirmenin imkansız olması sebebiyle yaban domuzu gibi sadece düz koşulabilmesine ise hiç girmeyeceğim. Sonuç olarak, State of Mind muhteşem bir oynanış sunmuyor olsa da hikayesi ve karakterleriyle oynanmaya değer bir oyun.
Siz de benim gibi, oyunlarda en çok hikayeye önem veriyorsanız bu oyundan kesinlikle keyif alacaksınız. Sevdiğiniz bir diziyi izler gibi başından kalkamadan bir çırpıda bitireceğinizi düşünüyorum.◆ **Berçem Sultan Kaya**

KARAR

ARTI Tatmin duygusu bırakan hikaye, dönemi çok iyi yansıtan mekan tasarımları
EKSİ Hantal kontroller, donuk yüzlü karakterler, oyunun fiyatı çok yüksek

77





Yapım *Sega* ***Dağıtım*** *Sega* ***Tür*** *Aksiyon, Macera* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *shenmue.sega.com*

Shenmue 1 & 2

Video oyunlarının en güzel zamanına ait olan, en müstesna yapımlardan ikisiyle zamanda yolculuk...

Bu sayıda bakışını yaptığım Post Scriptum için kullandığım bir tanım vardı, bazı oyunlar sadece iyi olmaya değil "istedikleri gibi olmaya, daha güzel olmaya" çalışırlar diye. Zamanında Sega Dreamcast sahibi olmadığım için hep hikayelerini dinlediğim ve tıpkı Panzer Dragoon gibi ancak çok sonraları deneyim edebildiğim Shenmue da bir dönemin efsanesiydi işte. Yu Suzuki tarafından yaratılan, yapımı yedi sene süren ve planlanandan yedi kat fazla paraya mal olan oyunun yapımcısının cüzdanında açtığı "obruk" hakkında öyle şeyler söylenirdi ki, herkes üç dört tane kopya satın alsa belki de hem firmayı hem de kadersiz Dreamcast'i kurtaracaktı. Bu söylenenlerin efsane değil de gerçeğin ta kendisi olduğunu da o sıralarda öğrendik zira 1.3 milyondan fazla satan oyun yine de tarihin en büyük finansal felaketlerinden birisine yol açtı. İkinci oyunundan sonra da hem Shenmue ismi hem de Yu Suzuki uzun bir sessizliğe gömüldü. Gamescom dosyasında da bulabileceğiniz Shenmue 3'ün şerefine, serinin ilk iki oyununu artık güncel sistemlerde oynamak mümkün. Peki, zamanında çığır açmış olan, her pikselinden detayın aktığı bir açık dünya oynanışını, muazzam bir hikayeyi ve quick time eventler gibi teknolojileri bünyesinde barındıran oyun günümüze nasıl ulaştı? Hala oynanabilir mi?

İlk oyunda kahramanımız Ryo Hazuki ve eve döndüğünde babasının Lan Di adlı, son derece kuvvetli bir dövüş ustası tarafından öldürüldüğüne tanık oluyor. Babası kendisini kurtarmak için Dragon Mirror adlı bir artifactı kendisine teslim ettiğinden ötürü intikam duyguları içinde hikayeyi çözmeye çalışıyor, insanlarla konuşarak, yeni şeyler öğrenerek bunları değerlendirmeye çalışıyoruz. Dövüş sahneleri direkt olarak 90'ların primitif 3D dövüş oyunlarını hatırlatıyor, kontroller de günümüze uyarlanmasına rağmen, bayağı bir garip hissettiriyor. Hikaye uzun, yavaş ilerliyor ve grafikler tahmin edebileceğiniz gibi bir felaket. Aynı durum Hong Kong'a yolculuk edip iyice başımızı derde sokacağımız ikinci oyunda da benzer şekilde.

Oyunların çok kötü bir şekilde yaşlandığını kabul etmek gerekiyor. Kendi zamanında onu benzersiz yapan hemen her şey daha sonraları başka oyunlar tarafından geliştirildiğinden ve biz bu mekaniklere artık alıştığımızdan dolayı Shenmue'yu sizin için ilginç kılacak iki seçenek kalıyor geriye. Birincisi iki oyunun da mükemmel denilebilecek ve tek başına sizi PC başında tutabilecek hikayesi. İkincisi ise oyun tarihinin en parlak ama en arka planda kalmış yapımlarından ikisini deneyim etme keyfinden eksik kalmama fırsatı. Eğer ikinci şık size uygunsa bu güzel müziklere bezenmiş maceranın maliyetinin 170 TL gibi korkunç bir rakam olduğunu buraya not düşelim.

Tıpkı zamanında yaptığım The Last Guardian incelemesinde olduğu gibi, bu oyunları teknik bir değerlendirmeye sokmak istemiyorum, öyle olsaydı eğer aşağıdaki puanı çok fazla kırmam gerekecekti. Bu güzel yapımları gerçek anlamda eleştirebileceğim ve puanlarını en ciddi şekilde kırdığım konu ise müthiş yüksek fiyatı. ◆ **Kürşat Zaman**



Playstore*'dan dijital olarak satın alın!*



KARAR

ARTI Gerçek birer klasik olan oyunları güncel sistemlerde deneyim etme fırsatı, muhteşem hikaye, zamanı için olağanüstü teknik detaylar, güzel müzikler

EKSİ Çok ama çok pahalı, her iki oyun da çok kötü şekilde yaşlanmış, kontroller çok kötü

72





***Yapım** Motion Twin **Dağıtım** Motion Twin **Tür** Platform **Platform** PC, PS4, XONE, Switch, Mac **Web** dead-cells.com*

Dead Cells

Her ölüm, yeni bir başlangıçtır...

Şu vakte kadar 5000 tane oyun oynadığım için haliyle oyunlarda otomatik olarak başarılı olmak istiyorum; bir içgüdü haline geldi bu durum. Eğer bir oyunun hemen başlarında ölürsem, o oyunu bırakma olasılığım bile var. Sabırsızlık, sinir ve hırs üçgeni içerisinde oynadığım nadir oyun oluyor artık anlayacağınız... İlginç bir biçimde, Dead Cells bu üçgenin tam ortasına oturdu. İlginç olan yerini alması değil, benim oyunu deliler gibi oynamam ve kolayına vazgeçmemem...

Dead Cells öyle bir yapım ki ölmeniz başarısızlık değil, oyunun bir özelliği olarak ayarlanmış. Hatta ilk seferinizde yaklaşık 10 dakika içerisinde ölmeniz kuvvetle muhtemel. Böyle bir durum olduğunda neyiniz varsa kaybediyor ve oyuna en baştan başlıyorsunuz. Kulağa çok korkunç geliyor, biliyorum...

Piksel grafikli, iki boyutlu, Castlevania ile Metroid'in bir karışımı olarak Metroidvania türünün bir üyesi olan oyunumuzda kahramanımız kafası olmayan ama iyi silah kullanan, havada iki kez zıplayabilen, atletik sayılabilecek bir savaşçı. Niye ölmüş, nasıl hayata geri dönüyor, bunlar birer gizem olarak oyunda yer alıyor.

Kahramanımız iki farklı silah taşıyabiliyor ve bunların ikisi de yakın dövüş silahı olabiliyor veya ikisi de menzilli silah sınıfına girebiliyor. Hatta hem yakında etkili, hem de belirli bir menzilde ateş edebilen silahlar da bulabiliyorsunuz.

Bu iki silahın yanında, gamepad'in iki omuz tuşuna yerleşmiş, belirli bir zaman sayacı bulunan ek silahlar da bulabiliyorsunuz. Bazıları yakına gelene oklar atıyor, bazıları birer tuzak olarak çalışıyor, testere görevi görüyor vb. Bu silahlar oyuna büyük katkıda bulunuyor çünkü özellikle oyunun ilerleyen safhalarında ve boss karşılaşmalarında, yakın dövüşten biraz uzak durmak istiyorsunuz. İkincil ekipmanlarınız düşmanlarınızı oyalarken siz de arkalarından dolaşıp onları daha da iyi hırpalayabiliyorsunuz.

Bölüm aralarında "güvenli bölge" diyebileceğimiz bir alana uğruyoruz. Burada, bölüm boyunca biriktirdiğimiz "cell"leri harcayarak yeni silahlara, ekstra güçlere ulaşabiliyor, Mutation adında, bir hayli faydalı diğer ek özelliklere ulaşabiliyoruz. Örneğin sağlığınızı toparlayacak bir sağlık iksiri alıp bunu bölümde kullanabiliyoruz veya bölüm içerisinde bulduğumuz bir ekipman şablonunu cell'lerimizi harcayarak hayata geçirebiliyoruz. Mutation kısmında da düşmanlarımızı öldürdükten sonra saldırı gücü kazanma, hayat tazeleme, toplam sağlığımızı artırma vb. özellikler bulunuyor. Her farklı sınıftan bir güç alabiliyoruz; bu da karakterimizin süper kahramana dönüşmesini engelliyor.

Ölme konusuna geri dönelim... Cell'lerimizi harcayarak açtığımız silahlar ve ekipmanlar ve bazı mutasyonlar sayesinde kazandığımız "altınları saklama" gibi özellikler dışında oyuna sıfırdan başlıyoruz. Ne var ki oyunu daha iyi öğrendiğimiz ve her seferinde biraz daha farklı bir bölüm yapısıyla karşılaştığımız için oyunu baştan oynamak sıkıcı olmuyor. Hatta daha hızlı ve daha iyi oynayıp, sonraki bölümde –hızlı olmadığınız için açamadığınız- kapalı kapıları bile açar hale gelebiliyorsunuz.

Oyunun çok hızlı ve komutlarınıza iyi tepki veren bir yapıda, eğlenceli bir formatta olması da sürekli oyunu oynamanızı sağlıyor, bir türlü başından kalkamıyorsunuz. Dövüş oyunlarında aynı rakibe sürekli yenilip yenilip yine de yılmamak gibi bir durum söz konusu...

PS4'te oynayıp çok keyif aldığım Dead Cells'i mücadeleyi seven tüm oyunculara öneriyorum. Kesinlikle pişman olmayacaksınız...

◆ **Tuna Şentuna**

KARAR

ARTI Hızlı ve eğlenceli oyun yapısı, mücadeleci ruhunuzu tetiklemesi, monotonluktan uzak olması

EKSİ Her şeye baştan başlamak her şeye rağmen sinir bozabiliyor

89







Yapım *CreativeForge Games* ***Dağıtım*** *Good Shepherd Entertainment* ***Tür*** *Strateji, RPG* ***Platform*** *PC, PS4, XONE* ***Web*** *www.creativeforge.pl*

Phantom Doctrine

Duyduklarınıza inanmayın, bu bir XCOM oyunu değil…

Benim gibi XCOM hastaları arasında bu aralar iki oyun ciddi şekilde heyecan yaratıyor: Phantom Doctrine ve Phoenix Point. Phantom Doctrine'i Kürşat bana gönderdiğinde gerçekten çok heyecanlanmıştım. Bu tip oyunlara günlerimi gömebilirim. Ama nasıl ki yeni sevgiliniz, sizi terk eden eskisi gibi bir esmer güzeli olsa da eski sevgilinizin aynısı değilse, bu oyun da bir XCOM 3 değil. O yüzden eski alışkanlıklarınızı ve beklentilerinizi bir kenara bırakmalısınız. Çünkü burada yönettiğiniz takım, fantastik güçlere sahip süper askerler değil. Bunlar ajan. Haliyle sıcak çatışma adamı değiller. Burada yapmanız gereken şey biraz Commandos'a benziyor. İşinizi sessiz bir şekilde halletmelisiniz. Alarmlar çaldığında ise hemen topuklamanız gerekiyor. Uzun süre çatışmak ve tüm düşman dalgalarını ezmek size göre değil.

Buraya kadar anlaştıysak okumaya devam edebilirsiniz. Aksiyon arıyorsanız Phoenix Point'i beklemeniz gerekecek gibi görünüyor. Çünkü Phantom Doctrine soğuk savaş döneminde geçiyor ve burada eski bir CIA ya da KGB ajanı olarak işe başlıyorsunuz. Konu tamamen ajanlık olayı üzerine kurgulandığından dolayı bol bol dosya kurcalama işi de sizi bekliyor. Bu yüzden de oyunun tadını çıkartmak için orta seviyede de olsa İngilizce bilmeniz şart.

Oyunda bulduğunuz dosyaları okuyup kod isimlerini birleştirmek ve bu dosyalarla ipuçlarını bir araya getirmek durumundasınız. Ajanlarınızı dünya haritasında çeşitli görevlere gönderiyorsunuz. Bunlar genelde düşmanı takip etmek ve gözlemlemek üzerine kurulu. Burası bir satranç tahtası gibi. Düşman sizin üssünüzü bulmaya çalışırken siz de onlarınkini bulmaya ve rakip ajanları gün yüzüne çıkartmaya çalışıyorsunuz. Bu arada sizin ajanınızın kimliği ortaya çıkarsa isminden tüm vücut yapısına kadar her türlü özelliğini değiştirebilirsiniz.

Oyunu aksiyon kısmı XCOM gibi ama birtakım farklılıklar var. Sizin bir farkındalık (awareness) puanınız bulunuyor. Tüm aksiyon buna bağlı. Eğer önceden keşif yapmışsanız kılık değiştirip, aktör özelliği taşıyan bir ajanınız ile fark edilmeden haritada gezebiliyor ve düşmanınızın işini sessizce bitirebiliyorsunuz. Keşif, size tek kullanımlık "sniper" ya da "odanın içini göster" gibi CoD benzeri "Perk"'ler veriyor. Bunları kullanabilirsiniz. Operasyona iki ile altı arası adam götürebiliyorsunuz.

Ama başta dediğim gibi, amacınız işinizi sessizce halletmek. Çatışmaya girdiğinizde düşmanlar sizi cehennemin dibinden bile vurabiliyor. Size tuzak hazırlıyor. Özetle, canınıza okuyorlar.

Oyunun bir de mikro yönetim kısmı var. Üssünüzde ajanlarınızı iyileştirebilir, eğitebilir, üssü geliştirebilir, yeni teknikler araştırabilir, silahlar yapabilir ya da yeni ajanları takımınıza katabilirsiniz. Hatta yakaladığınız ajanların beynini yıkayıp onları "uyuyan ajan"a dönüştürebilir ya da sizdeki uyuyan ajanları ortaya çıkartabilirsiniz.

Oyun, ajan havasını size yaşatıyor. Ama aksiyonu az ve görevleri gerçekten zorlu. Çünkü oyunun amacı bu. Haritaya bakarak büyük resmi görmek ve rakiplerinizle sonu gelmeyen bir satranç oyununda durmadan piyon oynatmak zorundasınız. Açıkçası strateji tabanlı oyunlar için yeni bir yaklaşım. Hani alışması zor ama sevmek için de biraz zorlanmaya değer.

◆ **Burak Güven Akmenek**

KARAR

ARTI Türe yeni bir yaklaşım getiriyor, grafikleri gayet başarılı, fazlasıyla zorlayıcı görevlere sahip, tarihi olayları da konu alıyor.

EKSİ Dosya kurcalama olayları tekrara girebiliyor, oyun fazla durağan, rakip sizi iğne deliğinden vurabiliyor, atmosfer bazı noktalarda eksik kalmış.

70

Yapım *Orbcreation* ***Dağıtım*** *The Irregular Corporation* ***Tür*** *Simülasyon* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.sailawaysimulator.com*

Sailaway: The Sailing Simulator

Açalım yelkenleri, uzaklara kaçalım...

Simülasyon oyunları arasında en az oyuncu kitlesine sahip olan yelkenli simülasyonlarını daha önce duymamış olabilirsiniz. Aslında denizcilik/gemi simülasyonları, dev gemileri okyanuslarda yüzdürmeyi seven meraklılar için popüler bir oyun türü ama sadece yelkenciliğe adanmış bir oyun bulmak her zaman zor olmuştu.

Öyle ki bu alandaki en güçlü oyun olan Sail Simulator'ün 10 yaşını geçmiş olduğunu ve oyunun sadece yelkencilik eğitimi veren bir kurumun web sitesi üzerinden satıldığını tekrar hatırlamak, durumun ciddiyetini anlatacaktır.

Burada, Sailaway hakkındaki yazıya başlamadan önce, simülasyonlar hakkında önemli bir hatırlatma yapmak istiyorum. Simülasyonlar çoğunlukla "oyun" değildir, dolayısıyla herkesin simülasyonları sevmesini bekleyemezsiniz. Simülasyonu, bir aracı kullanmayı öğrenmek isteyenler için yardımcı yazılımlar olarak düşünmenizi tavsiye ederim.

Mesela, 15'li yaşlarımda otomobil kullanmaya çok hevesliydim ama haliyle evdekiler otomobili altıma vermiyordu. Klasik bir Türk genci böyle bir durumda babasının uyumasını bekler ve gizlice arabasını kaçırır. Mahalleden topladığı 15 arkadaşını otomobile doldurup muhtemelen gece boyunca üç beş kazaya karışır ve son sürat kaçarak arabayı otoparka geri koyar, gizlice eve girip hiçbir şey olmamış gibi yatağına girer. Sabah uyanıp işe gitmek üzere evden çıkan baba ise pert olmuş arabasını otoparkta görünce kalp krizi geçirmeye fırsat bulamadan polis ekipleri kapıda belirir ve çarpıp kaçma suçundan babayı alıp karakola götürür...

İşte bu sonla karşılaşmamak için ben de 15'li yaşlarımda kendimi otomobil simülasyonlarına vermiştim. Sonuçta 18 yaşımda ehliyeti alırken, 40 yıllık şoför gibi direksiyonu büyük ustalıkla kullanıyor olmam, aracın hızını doğru ayarlayabilmem gibi detaylar direksiyon hocalarını şaşırtmıştı. Ya da beni de boş verin, bugün bir uçağı uçurmak isteyen herkesi önce simülasyon eğitimine sokuyorlar. Hatta öyle ki, İngiltere'de bir havayolu, online hesabınızla oynayabildiğiniz Flight Simulator'da belli bir saatin üzerinde uçuş süresine sahip olan oyuncuları, kendi uçaklarında pilot olarak çalışmaları için eğitime çağırıyor...

Sailaway bu alandaki açığı fark etmiş önemli bir yapım. Tamamen yelkenli tekneler üzerine kurgulanmış olan oyun hem yelkenciliği öğrenmek isteyenler için önemli bir fırsat sunuyor hem de dünyanın her yerindeki denizlerde, canlı hava durumu koşullarında yelken yapmaya izin veriyor. Örneğin, şu anda yelkenlinizde Cebelitarık Boğazını geçmek isteseniz, oranın hava durumu koşullarını internetten çekip, dalga, rüzgar şartlarını birebir karşınıza getiriyor. Dahası, yelkenliniz, siz olmadan da belirlediğiniz rotada hareket etmeye devam ediyor. Bu sayede örneğin Atlas Okyanusu'nu gerçek zamanlı olarak geçebiliyorsunuz. Yorulunca gidip uyuyor, kalkınca oyunu açıyorsunuz, yelkenliniz bir hayli yol almış oluyor. Ailece Atlas Okyanusu'nu geçmek isterseniz, birisi uyurken diğerinin nöbet tutacağı bir sistemi bu sayede test etmeniz de mümkün.

Sailaway, grafik açısından dünyanın en gelişmiş oyunu değil ancak her bilgisayarda kolayca çalışacak ve isteyen herkesin yelkenciliği anlamasını sağlayacak bir yapı kurulmak istendiği için bu önlem alınmış. Yine de oyun son derece atmosferik bir yapım ve kendinizi denizlerde özgürce süzülürken hissedebiliyorsunuz. Oyunu dev ekrana yansıtmanız halinde olayın boyutu daha da değişiyor.

Sailaway oyuncuları sık sık multiplayer yarışlar düzenliyor ve siz de bu yarışlara katılıp yeteneklerinizi test edebilirsiniz. Yelkenciliğe meraklıysanız, bu simülasyon önümüzdeki uzun yıllar boyunca tek alternatifiniz olacak gibi görünüyor. ◆ **Cem Şancı**

KARAR

ARTI Kendi türünde rakibi yok, üst düzey simülasyon dinamikleri, gerçek datalarla desteklenmiş özgür bir dünya sunması

EKSİ Kesinlikle herkese göre bir oyun değil, grafikler çok iyi sayılmaz, öğrenme eğrisi hayli uzun

70



***Yapım** Wadjet Eye Games **Dağıtım** Wadjet Eye Games **Tür** Macera **Platform** PC, Mac **Web** www.wadjeteyegames.com/games/unavowed*

Unavowed

Shardlight ve Technobabylon'un yapımcısı bir kez daha kalbimizi çaldı...

Yağmur, karanlık ve satirik bir hava. Romantik yazılar yazmaktan çok hoşlanmadığımı fark ettim ama Unavowed ile ilgili olan incelemem biraz böyle olacak sanırım. Oyun bende çok güzel bir etki bıraktı. Bu etkiden çıkmak istemiyorum.

Sıkıcı teknik kısımları hızlıca geçiyorum. Unavowed eski usül point&click adventure'ları modern öğelerle birleştiriyor. Oyunda ufak bir karakter yaratımı var. Karakterinizin geçmişi oyunun hikayesini ve diyalog seçeneklerini etkiliyor. Biraz rol yapma unsurları var. Heyecanlı kısım ise oyunun kurduğu dünya, karakterler ve harika atmosferi.

Oyunun evreninde mitler, efsaneler ve doğa üstü olaylar günümüz dünyasının karanlığı ile birleşiyor. Hikayenin bizim yaşadığımız kısmı ise New York'ta geçiyor. Biraz Neil Gaiman'ın Amerikan Tanrıları havası var. Hatta birazdan fazla var. Oyunda bir barda şiir okuyan emekli bir ilham perisi ile sohbet edebiliyor veya unicornların aslında çok uzun zaman önce nesli tükenmiş (!) olan vahşi yaratıklar olduklarını öğrenebiliyorsunuz (Bunu duyduğuma oyundaki karakterler kadar ben de üzüldüm). Bir şeytan tarafından ele geçirilip kötü şeyler yapmaya sürüklenen ana karakterimizin yolu, bir adet cin ve ateş büyücüsü ile kesişiyor. Böyle yazınca fazla çocuksu veya Buffy dizisi gibi geliyor biliyorum ama emin olun öyle değil. Hatta bayağı yetişkinlere göre hazırlanmış bir yapım. Oyun karakterleri oldukça derinlemesine işliyor ve onları gerçek birer bireyler gibi önümüze sunuyor. Parti içindeki karakterlerle olan etkileşim bana Planescape: Torment'ı hatırlattı. Hem o duygusal bağı kurabildim hem de gerçekten karakterlerin geçmişini diyaloglar aracılığıyla keşfetmek çok keyifliydi. Ekibe daha farklı karakterler de ekleniyor ama hepsini yazarak heyecanı kaçırmayacağım. Parti içindeki insanlarla kombinasyonlar yapıp araştırmalara bu şekilde devam ediyorsunuz ve her karakterin oyunun dünyasıyla farklı bir etkileşimi oluyor. Bu da yeniden oynanabilirliği arttırıyor. Bir yandan da oyunun geçtiği dünyanın daha gerçek hissedilmesini ve zenginleşmesini sağlıyor.

Unavowed'un benim için dezavantajı kısa olması oldu. Yine de kısa ama üstüne düşünülmüş bir oyunu boşça doldurulmuş bir yapıma tercih ederim. Diğer kötü yanı ise puzzleların fazla basit olması. Çok zor olmalarını da sevmiyorum ama insan biraz kafa yorup karşılığında ödüllendirilebilmek istiyor. Oyun zaten oyuncuyu çok fazla yönlendiriyor. Bu da bazen atmosferi ve gerçekliği bozuyor. Bu olumsuzlukları geçersek son zamanlarda oynadığım en sürükleyici oyun oldu Unavowed. Aynı evrende geçen başka oyunların gelmesini çok isterim. Oyunun bu konuda büyük bir potansiyeli var. Bu yazıyı yazmadan önce Sharp Objects izledim ve şimdi de Andy Stott'tan Violence dinliyorum. Oyunun atmosferi ile bağlı olan önerilerim de bu ikili. Görüşürüz. ◆ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Atmosfer, çok iyi yazılmış karakterler, iyi kurgulanmış oyun dünyası
EKSİ Kısa ve kolay

82

Yapım Big Moustache Games *Dağıtım* Headup Games *Tür* Strateji *Platform* PC *Web* grimmforest.com

Grimmwood: They Come at Night

Bir köy, hayatta kalmaya çalışan onlarca insan ve gece karanlığı ile gelen korku!

Hayatta kalmak zor iş azizim. Malumunuz, insanoğlunun en temel yapıtaşlarından birisi hayatta kalma dürtüsü. Bunun için savaşır, bunun için uğraşır. Ölüm kapıya dayandığı zaman normalde yapmayacağı ya da yapamayacağı işlerin altına elini koymaya başlar. Hayatta kalma teması oyun dünyasında da uzun zamandır kullanılmaktaydı ama ön plana çıkan isimler arasında genelde FPS kamera açısına sahip oyunlar bulunuyordu. Grimmwood ise benim gibi dinozor kıvamına gelmiş insanlar başta olmak üzere, konuya daha farklı bir açıdan bakmak isteyen tüm oyuncuların dikkatini çekecek bir yapım olmuş. Gelin bu arkadaşa biraz daha yakından bakalım.
Grimmwood'u kısaca anlatmak gerekirse, co-op bir MMO demem yeterli olacaktır. Yani oyunu online olarak deneyim ediyoruz ve her daim bazı insanlarla birlikte hareket etmemiz gerekiyor. Mistik bir ormanın içerisinde bulunan köyümüzü, 40 kişilik bir ekip ile idare ediyoruz. Oyunda gün döngüsü mekaniği kullanılmış ve her günün akşamında köyümüze birtakım yaratıklar saldırıyor. Karakterimizin temel ihtiyaçları haricindeki en büyük hayatta kalma sıkıntımız da işte bu gece saldırıları oluyor. Ekip olarak gün boyunca çalışıp, yaklaşan karanlığa karşı savunma hazırlamamız gerekiyor. Bu noktada oyun ikiye bölünüyor diyebilirim. Gündüz vakti karakterimizi alıp ormanın içerisine dalmamız bekleniyor. Çıktığımız maceralar esnasında "tile -fayans" olarak yaklaşımıyla tasarlanmış haritalarla karşılaşıyoruz. İçerisine daldığımız her haritada birbirinden farklı nesne, yerleşim ya da düşman ile karşılaşmak mümkün. Savaşlar özellikle dikkat edilmesi gereken bir konu zira kısa sürede ölüp gitmek işten bile değil. Ha bu noktada tek canımız (permadeath) olduğunu da belirtmek isterim. Yani öldüğümüz zaman karakterimiz yitip gidiyor.
Araştırmalarımız dışında köyde kalıp zarar gören binaları onarmak gibi faydalı işler de yapabiliyoruz. Oyunda iki adet farklı mod bulunuyor. Bunlardan bir tanesi günleri 24 saat baz alıyorken, Blitz ismindeki mod ile her günü 15 dakika gibi yaşayabiliyoruz. Açıkçası 24 saatlik olan versiyon Grimmwood'u tam anlamıyla yansıtmayı başarmış. Pek tabii böylesine korkunçlukların olduğu bir dünyada kafayı yemeden durmak da biraz zor... Oyunda bulunan "insanity" mekaniği sayesinde karakterimizin başına farklı işler gelmesi de söz konusu tehlikelerden bir diğeri. Tüm bu işlemlerin yanı sıra diğer oyuncularla da iletişim halinde olmak gerekiyor. Grimmwood iletişim konusunda iddialı bir işe imza atmış durumda. Hem oyun içi chat hem de forumlar sayesinde -özellikle 24 saatlik oyun modelinde- tüm oyuncuları organize etmeyi başarıyor. Gece saldırılarına karşı gelmek içinse önceden hazırlık yapmak şart ama hazırlık demek sadece savunma kurmak anlamına gelmiyor. Köyde bulunan gözcü kulesi üzerinde yapacağımız oynamalar ile bize kimin saldıracağını önceden kestirmek mümkün. Oyunda kullanılan ara birim ise gayet başarılı. Hem eski bir tarzı yeniden günümüze getiriyor, hem de kolay bir kullanım sunuyor. Farklı düşmanlar ile savaşmak da oyuna farklı bir dinamik katmayı başarmış durumda. Yaptığımız her hareketin bir sonucu olması ve 40 kişinin bir arada çalıştığını görmek gerçekten çok keyifli.
Yine de herkese hitap etmediğini söylemek zorundayım. Oyun yapısı fazlasıyla durağan ve genelde iletişim gerektiriyor. Benim gibi mIRC dönemine aitseniz acayip keyif alacaksınız diyebilirim ama aksiyon peşindeyseniz bu oyundan uzak durmanızı tavsiye edeceğim.
◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Uzun ve detaylı oyun yapısı, co-op mekaniklerinin oyuna etkisi, gezilecek bolca yer olması

EKSİ Ekip kötüyse oyunda ilerlemek çok zor, yavaş ve durağan oyun yapısı

75

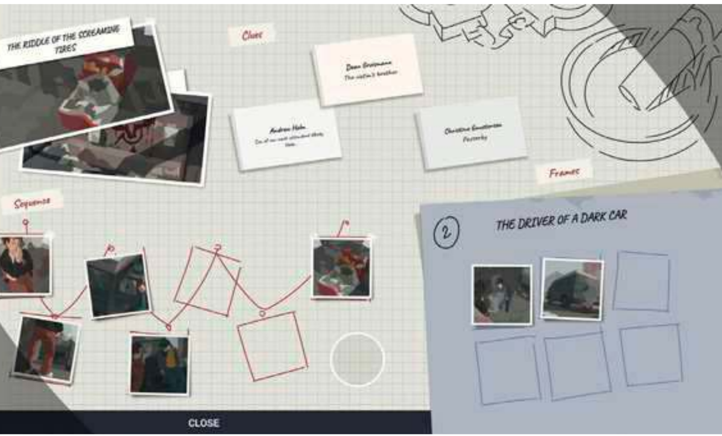








Köyümüzün genel görüntüsü işte bu şekilde ekranlara yasıyor





Yapım *Weappy Studio* ***Dağıtım*** *THQ Nordic* ***Tür*** *Macera, Strateji* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch, Mac* ***Web*** *weappy-studio.com/games/this-is-the-police-2*

This Is the Police 2

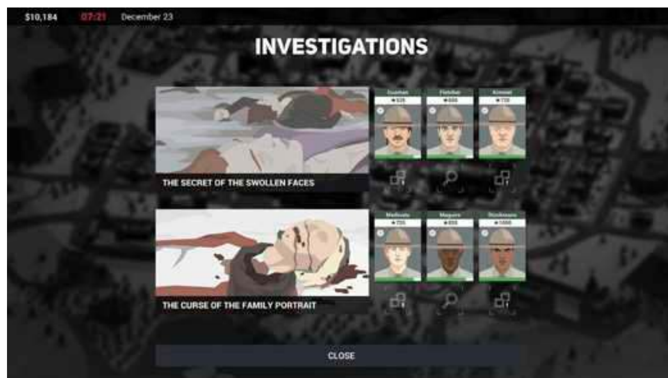
Karlarla kaplı soğuk bir kasabanın polis departmanı ne kadar yoğun olabilir ki?

Weappy Games tarafından geliştirilen serinin ilk oyunu This Is the Police, Freeburg Polis Departmanı'nın şefi Jack Boyd'un hikâyesini anlatıyordu. Karanlık atmosferi ve suç oranıyla Batman'den önceki Gotham Şehri'ni anımsatan bu şehirde, Boyd da Harvey Dent'in Kara Şövalye filminde dediği gibi ya kahraman olarak emekli olacak ya da kendisinin de kötü adama dönüşmesini izleyecek kadar uzun süre görev yapacaktı. İlk oyunda yaşananların ardından Jack Boyd peşine takılan federallerle birlikte ortadan kaybolmuştu. This Is the Police 2, Amerikan Tanrıları'nda Gölge'nin inzivaya çekildiği Lakeside'ı andıran soğuk ve karlarla kaplı Sharpwood'da hikâyeyi kaldığı yerden devam ettiriyor.
Kasabanın şerifinin yerel bir çetenin kurduğu pusu sonucunda öldürülmesinin ardından, parlak rozeti şerifin arkadaşı Lilly Reed devralıyor. Otorite kurmakta zorlanan Reed hem suçlularla hem de çalışma arkadaşlarıyla girdiği diyaloglarda oldukça seksist yaklaşımlara maruz kalıyor. Eski şerifin ardından yakın bir arkadaşını daha kaybeden Reed, nezarethanedeki Boyd'u federallere teslim etmek yerine kendi yetkilerini gizli polis olduğunu iddia ettiği Boyd'a, bizlere, devrederek sahneden çekiliyor. Bu noktadan itibaren Sharpwood kasabasında günlük olarak düzeni sağlamamız ve gerçek kimliğimizi bildiği için bize şantaj yapan kişinin isteklerini yerine getirmemiz gerekiyor.
Bu kadar hikâyenin ardından "ne kadar da uzun bir giriş" diyorsanız, This Is the Police 2 size göre bir oyun değil demektir. Oyunun hemen başında bir ömür süren ara sahneler hikâye anlatımı için önemli görünse de, Boyd'un on dakika boyunca bir tesisatçı ile konuşması inanın hikâyeye hiçbir şey katmıyor. Her yeni günün başında bizleri ilk oyundaki gibi minimalist çizgi roman tarzı sunumla yeni bir ara sahnenin beklediğini de belirtmeden geçmeyelim. Dahası ara sahnelerde ses sanatçıları ne kadar iyiyse, ses kaydının kalitesi de bir o kadar kötü.
Ara sahnenin ardından bizleri Sharpwood haritası karşılıyor. Harita üzerinde elimizdeki ekipleri olay mahallerine göndererek adaleti sağlamaya çalışıyoruz. Polis ekiplerinin olay mahallerine vardıklarında suçlulara nasıl yaklaşacaklarına ekipmanları ve yetenekleri doğrultusunda karar veriyoruz. Bu karar sonucunda yaşananların sorumluluğu da bizim omuzlarımızda oluyor. Başarılı müdahalelerin ardından polislerimizin hangi yeteneklerinin gelişeceğine de biz karar veriyoruz. Birkaç günde bir Sharpwood'da daha büyük olaylar meydana geliyor. X-COM ya da Wasteland benzeri sıra tabanlı bir oynanışa geçilen bu büyük olaylarda suçlularla başa çıkmak, rehineleri kurtarmak ya da bombayı etkisiz hale getirmek için uğraşmamız gerekiyor. Küçük bir kasabada sürekli birilerinin bomba patlatmaya çalışması oyunun tekdüzeliğini özetliyor. Sıra tabanlı oynanışta suçluları etkisiz hale getirmek ya da öldürmek arasında gözle görülür bir farkın bulunmaması da umuyoruz ki tasarım hatasından çok Amerikan polisinin orantısız şiddetine dikkat çekmek içindir. Ayrıca, suçlularının sıralarının geçilememesi, polislerin olay yerinden oldukça uzakta başlaması, yapay zekânın cezalandırıcı olması ve bu görevlerin tekrarlanabiliyor ya da ufak bir cezayla geçilebiliyor olması sıra tabanlı oynanışın oyunun odağında olmadığını gösteriyor.
Suçla mücadele etmek, polisiye olayları çözmek ve şantajcılarla mücadele etmek ilginizi çekiyorsa This Is the Police 2 sizleri bekliyor.
◆ **Ahmet Rıdvan Potur**

KARAR

ARTI Hollywood filmlerini aratmayacak hikâye, verilmesi gereken ahlaki kararlar
EKSİ Gereksiz uzun ara sahneler, ses kayıtlarının kalitesi, sıra tabanlı oynanışın eksikleri, tekdüze oynanış

60









Yapım *Ghost Town Games Ltd., Team17* ***Dağıtım*** *Team17* ***Tür*** *Aksiyon* ***Platform*** *PC, PS4, XONE, Switch* ***Web*** *team17.com/games/overcooked-2*

Overcooked! 2

Balkanların ve Kafkasların en hızlı yemek pişiren aşçısı benim dostum!

Basit eğlence konusunda birçok oyun "genelde" tarihin tozlu sayfalarında kaybolmaya mahkumdur. Bunun nedeni kısa süreli oynanıştan çok, kendini tekrar eden yapıdan kaynaklanır. Doğal olarak biz oyuncular, saatlerce üzerine konuşacak oyunları tercih ederiz. Pek tabii ki bu durum değişkendir. Malum, söz konusu video oyunları olunca her tada uygun yapımlara denk gelmek mümkün. Pek sevgili Overcooked! 2 de "basit eğlence" kısmından daha ileriye gitmiyor, gidemiyor. Hikayemiz bizi Soğan Krallığına geri götürüyor ve buradaki zombilerin açlığını gidermek için yemek pişirme maceralarımız zorlu boyutlara ulaşıyor. Tuzak, düşen merdivenler, portallar gibi aksiyonu bir tık yukarı çıkartan seviye dizaynları oyunu ilginç yapan özelliklerden.

Oyunda 3 mod mevcut; hikaye, arcade ve versus. Hikaye kısmında altımızda arabamız çeşitli mekanların mutfağına gidiyor ve tarife uygun olarak yemekleri pişirip, servis ediyoruz. Arcade modda online olarak veya davet edebileceğimiz arkadaşlarımızla, seçtiğimiz haritaya uygun olarak mutfağa dalıyoruz ve marifetlerimizi sergiliyoruz. Versus kısmında oyun, tam olarak kaos ortamına sahip. Bu modda diğer oyunculara karşı veya arkadaşlarımızla kapışabiliyoruz.

Klavye düşmanı olan Overcooked! 2, kesinlikle gamepad dostu oyunlardan. Olay, zamana karşı yarışmak. Bize verilen sürede hızlı şekilde malzemeleri doğrama tahtasına koyuyor, kesiyor, kimi zaman yanımızdaki aşçıya malzemeyi fırlatıyor, belli noktalarda pişiriyor ve son olarak servis ediyoruz. Kısa sürede oyunun mantığına alışıyorsunuz ancak hızlı olmamız gerektiği için klavyeden bu işlemi yapmak zor. Zira kimi zaman malzemeler fırının hemen dibinde oluyor veya portallar çok anlamsız noktalarda beliriyor. İşin eğlencesi pek tabii ki oyunun zorlayıcı olması ancak klavyedeki tuş dizilimi sık sık kafa karıştırıyor.

Hikaye kısmında (ona pek hikaye de denemez ama neyse) oyun gittikçe zorlaşıyor. Her seviyede malzemeler veya sipariş sayısı artıyor. Sipariş geciktiğinde ise eksi puan alıyoruz. Her seviye sonunda yıldız sayısı üzerinden ödüllendiriliyoruz ve yeni şef görünümleri kazanma şansımız da var.

Unity teknolojisiyle geliştirilmiş olan Overcooked! 2, karakter dizaynı kısmında oldukça ponçik. Genel olarak oyunun kendi dünyasının renkleri başarılı şekilde yansıtılmış. Özellikle mutfak ve farklı seviye tasarımlarında belli tasarımlar gözden kaçmıyor. Şahsen siparişlerimizi almanın aciliyeti, aynı zamanda yangın ve hareket eden nesneler gibi tehlikelerle karşı karşıya kalmadaki grafik detaylarını pek sevdim.

Basit eğlence olsun, yemek yapayım, arkadaşlarıma karşı veya onlarla yan yana zaman karşı yarışayım diye düşünüyorsanız Overcooked! 2 size göredir. Türü seviyorsanız eğer Overcooked! 2 fiyat performansını yeterliliğini karşılayan oyunlardan, deneyebilirsiniz. Yine de beklentiyi yükseltmeyin derim. Özellikle online kısımda oyuncu bulmak çok zor. Keyifli oyunlar. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**

KARAR

ARTI Seviye dizaynları ve karakter tasarımları çok sevimli, multiplayer desteği var, öğrenmesi kolay ama ustalaşması zor

EKSİ İlk oyundan beri değişen pek bir şey yok, online oyuncu bulmak zor, tek başınıza oyundan çabuk sıkılabilirsiniz

60

***Yapım** Zoink Games **Dağıtım** Zoink Games **Tür** Macera*
***Platform** PC, PS4, XONE, Switch **Web** www.flippingdeath.com*

Flipping Death

Dünyada işi yarım kalmış ruhlara ışığa doğru yolculuklarında yardımcı olmak ister misiniz?



Karanlık komedi sever misiniz? Mezarlar, ölümler, hayaletler havada uçuşur ama hani komik bir yanı da vardır sahneye yansıyanların. Ben bu tarz filmleri, dizileri, oyunları hiç kaçırmam. Flipping Death'i de görür görmez seveceğimi anlamıştım ve yanılmadım. Flipping Death, 12 bölümden oluşan bir 2.5D platform oyunu. Uçarı kızımız Penny, bir cenaze evinde çalışmaktadır ve müşterilere çok da akliselim davrandığı söylenemez. Yaşlı bir kadınla da tuhaf tuhaf konuşunca kapının önüne koyulur. Sonrasında da kapıyı çekip çıkar, arkadaşıyla buluşur, bir yerden düşerek ölür ve öbür tarafa gider. İşin eğlenceli kısmı şimdi başlıyor. Penny'nin buradaki görevi, ölmüş ama dünyada henüz bitmemiş işleri olan ruhların son isteklerini yerine getirmek. Bunu da nasıl mı yapıyoruz, gerçek hayatta yaşayan kişilerin içine girerek, bir nevi ruhunu ele geçirip bedenini yönlendirerek. Bu kısım biraz zorlu çünkü karakteri kukla gibi hareket ettirebiliyoruz, yaptırmak istediğimiz işlem için uğraşmak gerekebiliyor. Bunu daha kolay yapabilirler miydi? Eğer yapsalardı oyunun komik görüntüsü sekteye mi uğrardı? Çok emin olamadım. Oyunda yapılması gerekenleri anlamak için platformlar arası dolaşmak, karşımıza çıkan kişilerle konuşmak ve uçan küçük yaratıkları toplamak gerekiyor. Bir karakterin yanından diğerine teleport kullanarak geçiş yapabiliyorsunuz. Zorlandığınızda ipucu ekranını kullanabilirsiniz, oldukça faydalı oluyor. Oyunun en büyük özelliği ise aşırı komik diyalogları ve eğlenceli karakterleri. Sadece dilini kullanan adam, gelen topa raketiyle vuran tenisçi ya da düdük çalmasıyla meşhur trafik polisi gibi karakterler o sarsak hareket şemasıyla birleşince hayli keyifli vakit geçirebilirsiniz, benden söylemesi. ◆ **Nevra İlhan**

KARAR

ARTI Komik karakterler, başarılı seslendirmeler, sanatsal ve göze hoş gözüken grafikler
EKSİ Karakteri kontrol etmekte yaşanan zorluklar, bazı görevlerin anlaşılmaz olması

78

***Yapım** Lazy Bear Games **Dağıtım** tinyBuild **Tür** Simülasyon **Platform** PC, XONE, Mac **Web** www.graveyardkeeper.com*

Graveyard Keeper

Karanlık ve karışık bir Stardew Valley...

Birçok alanda olduğu gibi oyunlar da artık belli türlere ayrılamıyor. Onun yerine belirli tarzları belirleyen Rogue, Dark Souls ve Minecraft gibi oyunları referans alıyoruz. Stardew Valley birçok farklı elementi birleştirerek belli bir tarzı oturttu. Graveyard Keeper o tarzı takip eden bir oyun.
Stardew huzurlu bir oyundu. Graveyard Keeper ise konsept olarak bunu alaşağı ediyor. Ailenizden kalan bir çiftlik yerine elinizde bir mezarlık var. Üstelik neden bu mezarlıktan sorumlu olduğunuzu ve ansızın koparıldığınız sevgilinize nasıl döneceğinizi bilmiyorsunuz. Oyunda çeşitli görevleri bitirip bir şekilde kendi boyutunuza dönmeniz gerek ama işin o kısmı gerçekten hiç kolay değil. Kolay değil derken abartmıyorum. Oyun fazla zor hatta biraz sinir bozucu.



Böyle bir oyundan beklentim konsepti ne kadar karanlık olursa olsun oynarken beni daha rahat bir moda sokması. Graveyard Keeper öyle yapacak gibi oluyor ama yapamıyor. Yapılacak o kadar çok şey var ki bir yerden sonra hiç bir şeye yetişemiyor olmak insanda anksiyete oluşturuyor. Oyunun içerik zengini olması iyi bir şey. Her şeyi oyuncunun üstüne atıp çaresiz bırakması da eşit derecede can sıkıcı. Bir süre oyunda hiçbir şey başarılmıyor. Sürekli görev tamamlıyorum ama ödüllendirilmek yerine daha da zor ve yorucu şeyler getiriliyor önüme.
Yani yanlış anlamayın. Böyle sıraladım her şeyi ama bu biraz aşk nefret ilişkisi gibi. Oyunun bir yandan da bağımlısı oldum. Uyurken bile oyunda neler yapacağımı kafamda kuruyorum. Kısacası oyun bağımlılık yapıcı ve içerik zengini ama başta yazdığım gibi çok dağınık. Biraz toparlanması gerekiyor. Böyle oyunların zamanla topluluk ile geliştiğini düşünürsek düzeleceğine dair umudum var. Erken erişimden daha geç çıksa daha iyi olurmuş. ◆ **Ege Tülek**

KARAR

ARTI Bol içerik, kara mizahla kurgulanmış oyun evreni
EKSİ Oyuncuyu ödüllendirmiyor ve dağınık

72







***Yapım** Fntastic **Dağıtım** Fntastic **Tür** Macera **Platform** PC, XONE, Mac, iOS **Web** www.fntastic.com/radiantone*

Radiant One

Hangimiz rüyalarımızın kahramanı olmayı denemedik ki?

2017'nin başında erken erişime sundukları, hayatta kalma türündeki The Wild Eight ve ardından piyasaya sürdükleri, pek sevilmeyen Dead Dozen Escape adlı oyunlarından sonra, kendi deyimleri ile "dünyanın en soğuk şehri Yakutsk'ta yaşayan bağımsız yapımcı stüdyosu" Fntastik, kendine en çok yakışan oyun türünü bulmuş gibi: Point&Click!

Point&Click tarzı ağır bassa da, bazı yerlerinde "quick time event" benzeri etkileşim yerleri bulunan Radiant One çok kısa ama dolu bir oyun. Hikayenin ana karakteri Daniel adındaki genç arkadaşımız. Daniel, ailesinden uzak bir şehirde tek başına yaşayan, işi ile evi arasında mekik dokuyan sıradan birisidir. Günün birinde Daniel'ın eline "kontrol edilebilen rüyalar" üzerine bir kitap geçer ve bu kitabı merakla okuyarak yazanları uygulamaya koymak ister, rüyalarını kontrol etmeyi başarır ve rüyalarının tek hakimi olur. Martılarla uçar, deniz kıyısında tuzlu suyun kokusunu hissettirir bize. Hem fantastik hem de gerçekçidir anlayacağınız. Fakat Daniel'ın bilmediği ve kitapta da yazmayan bir durum söz konusudur. Rüyalar ve gerçeklik arasında yaşayan bir takım varlıklar vardır ve eğer rüya ile gerçeklik arasındaki çizgi şeffaflaşmaya başlarsa bu varlıklar rüyalarınıza musallat olabilir ve size verdikleri zararı gerçek dünyada da hissedebilirsiniz. Anlayacağınız Daniel bazı sınırları çoktan yok etmiştir ve rüyalarının hakimi olmak isteyen arkadaşımız artık Freddy Krueger'dan kaçarmışçasına rüyalarından çekinmektedir.

The Sims benzeri bir bakış açısından (koridorda yürürken falan karakteri görebilmek adına duvarlar yok oluyor) oynadığımız Radiant One, bahsettiğim gibi bir point&click macera oyunu. Ama genelde o uğursuz yaratıklardan kaçarken, çeşitli etkileşimler de gerçekleştiriyoruz. Boşluktan zıplamak, Daniel'ı sakınmak, kilitli kapıyı açmaya çalışırken fare tuşuna peş peşe basarak zorlamak gibi.

Radiant One aslında hikaye içinde hikaye anlatan duygu dolu bir oyun. İlk hikaye Daniel'ın rüyalarında yaşadığı kabuslar olsa da, geçmişine, aile ilişkilerine ve Daniel'ın en derin korkularına bakış atıyoruz. Daniel neden bu yaratıkları bu şekilde görüyor? Rüyalarının anlamı ne? Neden ailesinden uzakta yaşıyor gibi sorular oyun bitiminde cevaplanıyor ve sonla beraber içinizi garip bir sıcaklık ve mutluluk kaplıyor. Radiant One'da herhangi bir seslendirme yok fakat müziklerden ve ses efektlerinden yüzde yüz verim alabilmeniz için kulaklık ile oynamanızı şiddetle öneririm. Çünkü yağmurun sesi, şimşek çakması, uzaktan bir kapının açılıp-kapanması Daniel gibi sizin de kafanızın içinde yankılanınca daha bir anlamlı oluyor. Ayrıca hafif köşeli karakterleri ve arka plan çizimleri ile oyunun mükemmel bir görsellik sunduğunu da belirtmek isterim.

Daniel'ın bu yolculuğu ne kadar sürüyor derseniz üzülerek aşağı yukarı kırk dakika demek zorunda kalacağım. Yani Radiant One bir saat bile süren bir oyun değil. Ama o kırk dakika içinde o kadar çok olay anlatıyor ki... Açıkçası doymuyorsunuz ve daha fazlasını istiyorsunuz. Şahsen oyunun bitiş yazıları ekranda belirlediğinde kafamda herhangi bir soru işareti kalmamıştı ama nasıl anlatayım, bir saat daha uzun olamaz mıydı? Daniel ile biraz daha vakit geçirsek olmaz mıydı diye düşünmeden edemedim. Oyunun fiyatı 10 TL civarında. Yani çok değil. Bu yüzden kırk dakika da olsa Daniel'e rüyalarında eşlik etmenizi tavsiye ederim. ◆ **Rafet Kaan Moral**

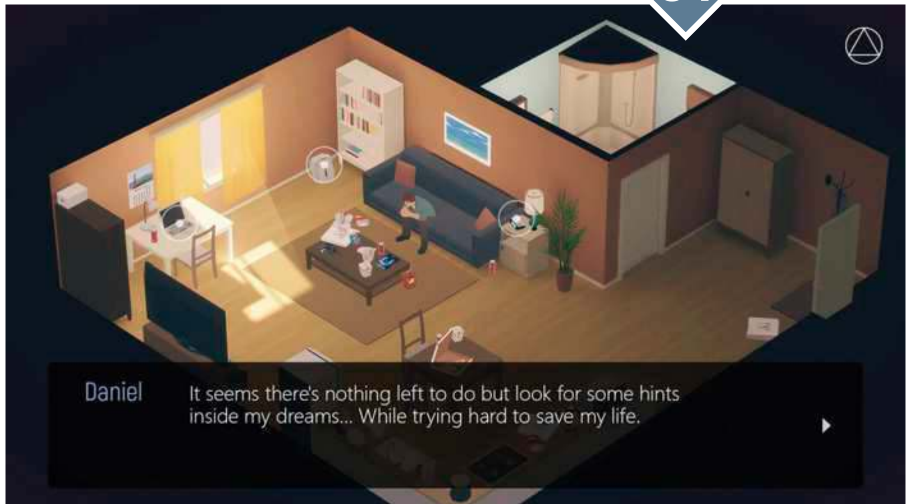
KARAR

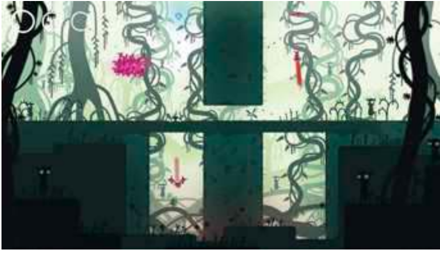
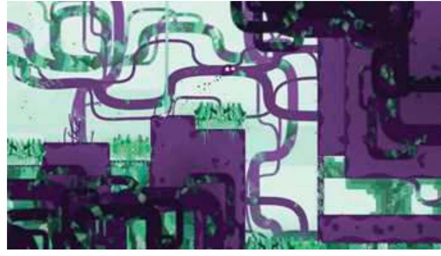
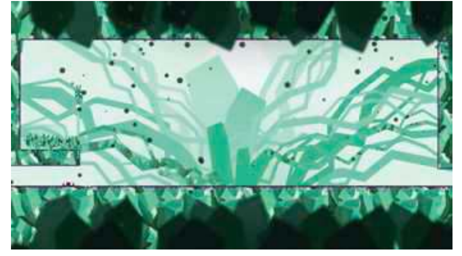
ARTI Müzikler ve ses efektleri çok başarılı, hikaye anlatımı ve yaşattığı derin duygular, fiyatı gayet ucuz

EKSİ Acayip kısa hikaye, bazı quick time eventler gereksizdi

84





Yapım *Nyamakop* ***Dağıtım*** *Good Shepherd Entertainment* ***Tür*** *Platform* ***Platform*** *PC, Switch, Mac* ***Web*** *semblance-game.com*

Semblance

Platform oyunlarına bambaşka bir soluk mu geldi?

Sizin platform oyunlarıyla aranız nasıl bilmem ama ben çok severim. Hatta oyun sektörünün bugün bulunduğu noktaya gelmesinde platform oyun modelinin rolü büyüktür. Türe ait bugüne kadar üretilen oyunlar genelde hızlı, eğlenceli ve bulmaca çözme odaklı yapımlardı. Fakat yapımcı Nyamakop öyle hareketler yaptı ki "platform oyunu ya" deyip geçemeyeceğimiz bir yapım ile karşımıza çıktı.
Bu oyunun dikkat çeken üç tane ana özelliği bulunuyor. Bunlardan ilkini rengârenk dünyası oluşturuyor. Üç farklı dünyaya ve her dünya içerisinde kendisine has renk paletlerine sahip bir oyundan bahsediyoruz. Kullanılan tonlar sayesinde sürekli ayık kaldım dersem yeridir. İkinci kritik noktaysa Semblance'de karşımıza çıkan bulmacaları çözmek zorunda olmamamız. Yani pek tabii bir noktada çözmemiz gerekecektir ama bir bulmacayı çözmeden diğerine geçememek diye bir şey söz konusu değil. Bu sayede oyunu olması gerektiğinden çok daha uzun bir süre deneyim etmek işten bile değil. Semblance'ı türe ait diğer oyunlardan açık ara farklı kılan noktaysa oyun içerisindeki objeleri eğip bükebilmemiz. Kontrol ettiğimiz karakter zıplamak suretiyle vurduğu yerlerin şeklini değiştirebiliyorken, bir diğer özelliği sayesinde de düzenleme yapabiliyor. Anlayacağınız karakterimize ait olan iki yetenek ile tüm oyunu manipüle edebiliyoruz. Farklı noktalarda yaptığımız değişiklikler sayesinde bulmacaları çözebiliyoruz. Pek tabii harita üzerinde bulunan birbirinden farklı obje ile de farklı çözümlere ulaşmaya çalıştığımız anlar oluyor. Yani bu oyunda bulmaca çözmek için birkaç maddeyi bir araya getirmek gerekiyor. Açıkçası uzun süredir bu kadar eğlenceli bir platform oyunu deneyim etmemiştim. Size tavsiyem, sadece kafanızı dağıtmak için bile alıp oynamanız yönünde olacaktır. ◆ **Ertuğrul Süngü**

KARAR

ARTI Hızlı ve eğlenceli, harita manipülasyonu yapmak mümkün, özgün bulmacalar
EKSİ Sinir bozucu olabilme potansiyeli, haritalara daha fazla bileşen eklenebilirdi

85

Yapım *It's Anecdotal* ***Dağıtım*** *It's Anecdotal* ***Tür*** *Macera* ***Platform*** *PC, Mac* ***Web*** *www.itsanecdotal.com*

39 Days To Mars

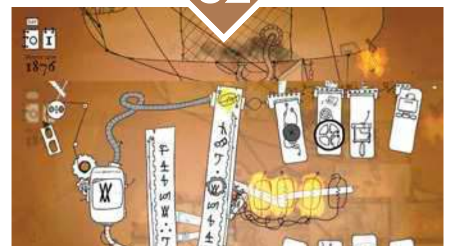
Haydi bakalım, toplayın bavulları. Mars'a gidiyoruz...

Sir Albert Wickes ve Clarence Baxter, ya da tek kişi oynuyorsanız Sir Albert Wickes ve kedi... Sir Albert, durup dururken Mars'a yolculuk kararı alıp kendi uzay aracını yapmaya karar veren bir karakter. En az onun kadar çılgın olan Clarence da ona katılıyor ve bu iki arkadaş bir uzay aracı tasarlıyorlar. Bu arada uzay aracı dediğimiz şey sizi yanıltmasın, altında küçük bir seyyar gecekondu taşıyan, hava balonu gibi bir şey. Bunları yaparken de biz oyuncular ikiliye bulmacaları çözmelerine yardımcı olarak yolculuklarına katkıda bulunuyoruz. Bu süreçte motorlarında yangın çıkıyor, anahtarları kaybediyorlar, yakıtları tükeniyor, kömür arayışları oluyor... Sorunları bitmiyor anlayacağınız. Siz de bu sorunları çözmeleri için bulmacaları çözüyorsunuz.
Çizimler oldukça tatlı ve minimalist kompozisyonuyla insanı görsel açıdan rahatlatıyor. Oyunun genel olarak huzurlu bir havası var ve oyuncuyu irrite edecek herhangi bir sahnesi yok. Küçük yaştaki çocuklar da rahatça oynayabilirler. Renk seçimi oldukça güzel yapılmış. Gözü rahatsız etmeyen bir kontrastı var. Don't Starve'ın renk paletini ufaktan çalmış olabilirler ama olsun, ortaya çıkarttıkları iş oldukça güzel olmuş. Karakterlerin konuşmasındaki İngiliz aksanı da oldukça hoş. Oyunun süresi oldukça kısa. Bulmacalar oldukça eğlenceli. Oynanış başta zor gibi görünüyor fakat alışınca oldukça kolay. Çift kişilik modu tek kişi oynayabiliyorsunuz. Başladıktan sonra bitirene kadar da başından kalkamıyorsunuz, oyun oldukça sarıyor ve sonunu merak ediyorsunuz. Tam olarak bu nedenden dolayı oyunun nasıl sona erdiği hakkında spoiler vermeyeceğim. Sadece bir iki eksisi dışında gerçekten çok sevdim ve herkese tavsiye ederim. ◆ **Gizem Kıroğlu**

KARAR

ARTI Anlamsız şekilde keyifli, birçok yapı malzemesi var ve hepsinin kurulumu gayet gerçekçi ve detaylı, sürekli çay içme isteği uyandırması
EKSİ Oynanış kısmı biraz daha detaylı olabilirdi, müzik bir noktadan sonra sinir bozuyor, fiyatı (25 TL) uzunluğuna göre pahalı

82





Tür *Yarış* ***Platform*** *iOS, Android, Windows 10* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Asphalt 9: Legends

Mobil cihazların en çok oynanan yarış oyunu geri döndü!

Bakın en baştan söyleyeyim, ben mobil cihazlarda yarışmak denilince Real Racing serisinin üzerine tanımam. Özellikle de serinin son oyunu olan Real Racing 3 araç, pist, mod çeşitliliği ve muazzam grafikleri ile bana göre mobil cihazların Gran Turismo 5'i gibidir. Haliyle, mobil oyuncuların neden senelerce Asphalt serisi mi Real Racing mi diye baltayla ortadan ikiye ayrıldığını gayet iyi anlayabiliyorum. Kendi görüşüm, Asphalt serisi ne grafik, ne çeşitlilik ne de verdiği sürüş keyfi anlamında hiçbir zaman Real Racing'e rakip kalitede bir oyun olamadı. Peki, bu oyunu öne çıkartan, indirme rakamlarını tavana vurduran şey neydi? Asphalt serisinin son oyunu serinin genel başarı hikayesini anlamanızı kolaylaştıracak bazı özellikler içermekte. Bunlardan ilki en düşük sınıf da dahil olmak üzere özenle seçilmiş olan, tıpkı zamanının Need for Speed II SE'si gibi "öyle her araç bu kapıdan giremez" diye bağıran 50'den fazla muhteşem otomobil. Bu rakam Real Racing 3 yanında çok az gibi gelebilir ancak araçların modellemeleri, renk de dahil olmak üzere kişiselleştirilebilirlikleri ve en önemlisi de kolay ulaşılabilir olmaları Asphalt 9: Legends'ın başarısındaki ana etkenler arasında. Oyun sizi para harcamaya zorlamıyor ve herhangi bir insan kadar oyunu oynayarak istediğiniz hız canavarlarına kolayca ulaşmanız mümkün. Buna yeterli sayıdaki pisti, 60 sezona yayılan kariyer modunu ve 800'den fazla yarışı eklediğinizde karşımıza kolay kolay tüketilemeyecek bir oyun çıkmakta. Diğer taraftan, Asphalt 9 verdiği sürüş keyfi anlamında beğendiğim ilk Asphalt oyunu oldu diyebilirim. Seçime bağlı olmakla beraber otomatik sürüş modu hayli iyi bir iş çıkartıyor ve bu kadar az iş yaparak ne kadar da çok eğlendiğinize şaşırıyorsunuz, laf değil. Ayrıca o kadar yüksek bir aksiyon düzeyi var ki pistte, zaman zaman kendinizi bir Burnout veya Flatout oyunu oynuyormuş gibi hissedebilirsiniz. Yeni kontrol sistemi TouchDrive'a koca bir alkış geliyor benden bu yüzden. Oyunda 70 civarında pist var ve bunların bir kısmı aynı mekanlardaki farklı rotalardan oluşuyor. Nereden bakarsanız bakın bu rakam herhangi bir yarış tutkununu tatmin edecektir. Özellikle Need for Speed: The Run'dan fena halde araklanmış gibi gözüken Himalayas bölümlerine bayıldım, özgün olup olmaması da umurumda olmadı, bana kızmayın, siz de seveceksiniz, çok eminim. Neticede Asphalt 9: Legends "Real Racing 3 oynayacağıma gider konsolda Gran Turismo oynarım" diyen ve parmak uçlarında daha fazla aksiyon arayan oyunculara hitap ediyor. Son derece başarılı bulduğumu da söyleyebilirim. Son olarak, grafik işlemcisi zayıf bir telefonunuz varsa eğer, hayırlı işler. Honor 10 ile müthiş rahat çalışan oyun Honor 9 Lite ile neredeyse oynanamayacak kadar yavaştı mesela. Boyutu büyük olduğundan indirmeden önce performans tablolarına göz atmanızda fayda var.

8.0

Kürşat Zaman





***Tür** RPG **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz*

Legend of Solgard

İskandinav minyonlar ve buz canavarlarının hafif taktiksel kapışması...

Candy Crush ve Hearthstone gibi birbirinden çok ayrı iki oyunun bir araya geldiğini düşünün. Blizzard'ın King'i almasının üstünden çıkardığı ilk oyun olan Legend of Stone işte bende tam olarak böyle bir izlenim bıraktı. Hem de iyi yönden.





İskandinav miti temasına sahip oyunda birbirinden farklı yeteneklere sahip, sevimli oldukları kadar da agresif görünen minyon ordumuz ile düşmanlarımızı sırasıyla alt etmeye çalışıyoruz. Oyunun hikaye modunda Candy Crush benzeri oyunlarda olduğu gibi seviye seviye ilerliyoruz. Her bir savaş esnasında minyonlarımızı renklerine göre çeşitli kombinasyonlarda birleştirerek, saldırıya hazır büyük minyonlar yaratıp kendimizi korumak için barikatlar kuruyoruz. Buna ek olaraksa Legend of Solgard'da karakterinizin seviyesi arttıkça açılan farklı oyun modları da bulunuyor. Modlar ufak tefek farklılıklar dışında benziyor olsalar da her modda kazandığınız savaşlar size farklı ganimetler kazandırıyor.

Kazandığınız ganimetler ile yeni minyonlar elde edip onları güçlendirebiliyorsunuz. Hangi minyonu ne kadar güçlendireceğiniz ya da savaşlarda hangilerini kullanacağınız ise tamamen size kalmış.

Oldukça güzel grafiklere sahip Legend of Solgard oyun rehberinin yeterince iyi olmaması sebebiyle başlarda biraz anlaşılması güç gelebilir. Oyuna biraz zaman tanıyıp oynanışı kavradığınızda insanı saran keyifli bir yanı olduğunu göreceksiniz. **Berçem Sultan Kaya**

8.0



***Tür** RPG **Platform** iOS, Android **Fiyat** Ücretsiz*

Cafeland: World Kitchen

Eyvah! Ocakta yemeğim vardı!

2009 yılında piyasaya sürülen FarmVille'in bizlere sabahın körüne alarm kurdurup hasat toplatması sayesinde bu tarz simülasyonların nasıl geniş kitlelerce oynanabileceğini görmüş olduk. Piyasada bulunan hemen her türdeki simülasyon arasında kendi kitlesini yaratmış olan kafe simülasyonları da "ben birikimimi yaptıktan sonra kafe açmayı düşünüyorum" gibi olmadık heveslerin peşinden koşan pek çok hayalperestin hayatına kastetmeye devam ediyor.

Gamegos tarafından çıkarılan Cafeland: World Kitchen işte tam bu tarzda bir oyun. Diğer kafe oyunlarında olduğu gibi temelde yemek servis edip, zaman içerisinde alanınızı genişleterek mekanınızı istediğiniz tarzda dekore ediyorsunuz. Oyunun kendine has en güzel özelliği ise üzerinde ustalaşabileceğiniz sushiden lahmacuna kadar geniş bir menünüzün bulunması. Yani kafenizi havalı bir Çin restoranından samimi bir esnaf lokantasına kadar istediğiniz konseptte düzenleyebilirsiniz. Bunun dışında köpek ya da kedi gibi hayvanlar alabilir, temalı partiler düzenleyerek kafenizin yıldızlarını artırabilir ya da Kimberly Dash ve Leo Ronido gibi çakma ünlüleri davet edebilirsiniz.

Oyunun en eğlenceli kısmı ise kafe kulüplerinde diğer kafelerle birlikte görev yaparak lig atlamaya çalışmak. Oldukça keyifli bulduğum bireysel görevleri ve kulüp görevlerini yapmaya çalışırken saatlerce telefonumu bırakamadığım oldu.

Sevimli grafikleri ve keyifli oynanışıyla Cafeland: World Kitchen bu tarz simülasyonları sevenlerin ücretsiz olarak indirip oynayabileceği bir oyun.

Berçem Sultan Kaya

9.0





En Popüler **Ücretsiz** iOS Oyunları

1. Muhteşem Sultan
2. Kafa Topu 2
3. Asphalt 9
4. Helix Jump
5. Bumper.io

En Popüler **Ücretli** iOS Oyunları

1. Plague Inc.
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Peace, Death!
4. Earn to Die 2
5. Construction Simulator 2014



En Popüler **Ücretsiz** Android Oyunları

1. Helix Jump
2. Real Gangster Crime
3. Subway Surfers
4. Kafa Topu 2
5. Love Balls

En Popüler **Ücretli** Android Oyunları

1. The Afrin Operation
2. Minecraft: Pocket Edition
3. Hitman Sniper
4. Earn to Die
5. Survival Island: EVO Pro!



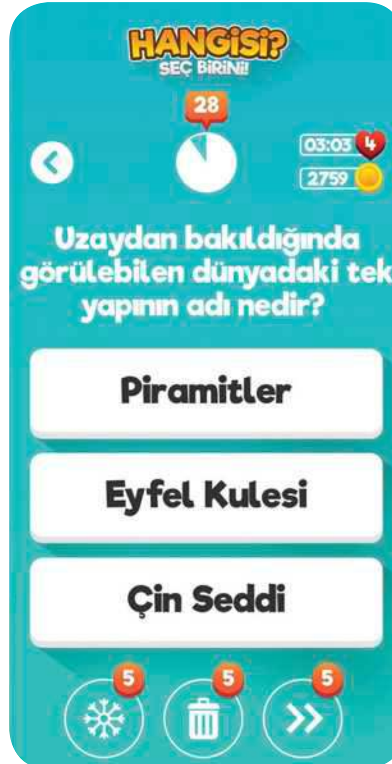
Tür *Bilgi Oyunu* ***Platform*** *iOS* ***Fiyat*** *Ücretsiz*

Hangisi? Seç Birini!

Çok bilmek öyle lafla olmuyor arkadaşlar...

Bilgi oyunları öteden beri en sevdiğim oyun türleri arasında. Oyun deyince sadece bilgisayar başında oynadığımız türlerle sınırlı tutmuyorum. Buna gazetelerin Pazar ekinde verdikleri basit bir bulmacadan tutun da arkadaşlarla beraber oynanan kutulu oyunlara, nadiren yarışmacıdan sonra elendiğim televizyon programlarına kadar geniş bir yelpazeyi de dahil edebilirim üstelik. Şimdi böyle dedim ya, günün birinde katılsam ilk soruda elenirim, net.
LEVEL okurlarının yakından tanıdığı sevgili Görsel Yönetmenimiz Emre Öztınaz da bilenlerin iyi bileceği üzere indie oyunlara gönül vermiş güzel bir adam. Nerede bir indie oyun görse kalbi ısınan Emre aynı zamanda çok da iyi bir indie oyun tasarımcısı. Kendisinin son projesi olan ve sadece bir bilgi yarışması oyunundan fazlası diyebileceğim "Hangisi? Seç Birini?" de uzun çalışma saatleri ve bolca sabır sonucunda ortaya çıkarttığı, bağımlılık yapıcı bir oyun. Spor, Tarih, Genel Kültür, Coğrafya ve Sinema gibi alanların yanında oyunda bir de Logolar kısmı var ki ayrıca anlatmamız gerekiyor. Sorulan soruları doğru olarak yanıtlamaya çalıştığınız diğer bölümlerin aksine bu bölümde karşınıza bilindik firmalara ait logolar geliyor ve aralarından doğru olanı seçmeye çalışıyorsunuz. Bunu yazmak inanın yapmaktan daha kolay. Çünkü yanlış şıklar arasında sadece renk ve tasarım anlamında hatalı olan logolar değil, firmaların artık kullanmadığı eski logoları da yer alıyor. Bu da oyunun gayet tadında olan zorluğunu bir tık artırıyor ve her seferinde tekrar tekrar oynamak istemenize yol açıyor.
Peki sorular ne kadar zor? Oyuna uzmanlık alanım diyebileceğim spor sorularıyla başlamama rağmen soruların zorluk dengesi karşısında hayli tatmin oldum diyebilirim. Üstelik yeni güncellemeler ile beraber yeni sorular ve kategoriler de oyuna eklenecek.
Oyun şu anda sadece iOS 8.0 ve üzeri cihazlarda çalışıyor ancak merak etmeyin, Android sürümünün de test ve onay aşamaları tüm hızıyla devam ediyor. Bu da şu demek, çok yakında sadece iPhone sahipleri değil, Android cihaz sahipleri de her telefonda çalışabilecek kadar sistem dostu olan bu oyunu oynayabilecekler. Kısaca evde, otobüste ve işte oynayabileceğiniz, bilgi kutusu bir oyun istiyorsanız "Hangisi? Seç Birini?" tam size göre, üstelik ücretsiz! **Kürşat Zaman**

8.5







SKYFORGE
BATTLE ROYALE

SKYFORGE

Battle Royale Modu geliyor!

MMORPG oynama devri sanırım benim için artık kapandı. Ben de artık vakit bulamayanlar kervanında olduğumdan MMORPG'lerin hakkını veremiyor, sabah akşam başında kalkmadan oynama fırsatı bulamıyorum. Ha istemez miyim ben de karakterimi deli gibi kasmayı, o yaratığın kafasını ezip öbürünün üstüne alev topumu göndermeyi ama ne yazık ki artık bunu yapabilecek zamanım yok. Yeni WoW paketi Battle for Azeroth'a dahi zaman bulamadım. Artık daha çok hızlı oynayıp biten, müsabakaya dayalı, sürekli gelişim istemeyen oyun yapısına sahip oyunlarla ilgileniyorum.
Gelgelelim MMORPG asla sona ermeyecek bir tür ve bu tür içinde de yeterince vakit ayıramadığım için oldukça hüzünlendiğim bir oyun var. O da tabii ki Skyforge. Zamanında kendisine olan ilgimi birkaç defa bu sayfalarda dile getirdim. Yapımcı ekip bunu duymuş olacak ki oyuna Battle Royale modu eklemeye karar vermiş. Şaka bir yana Battle Royale kavramının MMORPG'lere kadar genişlemesi iyi mi yoksa kötü mü bilmiyorum ancak Skyforge'un Battle Royale modu, başlangıç ekranında erişilebilir olacak ve mevcut karakterlerinizin gelişimine etki etmeyecek. Açıklamaya göre oyuncular adanın belirli noktalarında spawn olacaklar. Çevreden ve canavarları keserek toplanılan silahlar ve eşyalar ile rakiplerimiz arasında en son hayatta kalan oyuncu olmaya çalışacağız. Yani oyun PvP ve PvE deneyimlerini bir arada sunacak. Bakalım Battle Royale fikri bir MMORPG'de nasıl işleyecek? ◆

REALM ROYALE

Durup duruken düşüşe geçti...

Battle Royale demişken bir başka Battle Royale oyunundan benim için üzücü bir haber var. Alfa sürümü ile ilk oynanabilir versiyonunu sunan Realm Royale hatırlayacağınız üzere oldukça sağlam bir çıkış gerçekleştirmişti. Hem oyuncu sayısı hem de Twitch ve Youtube gibi platformlarda izleyici sayısı hayli yüksekti. Oyun, GitHyp raporlarına göre Haziran ayında Twitch platformunda 50 bin izleme ortalamasına erişmeyi başardı. İlk ortaya çıkışından kısa bir süre sonra da 105 bin miktarını gördü. Bu da Steam'de özellikle henüz alfa aşamasındaki bir oyun için oldukça önemli bir rakam. Ancak gelin görün ki Realm Royale bu hızlı çıkışını sürdüremedi. Özellikle Haziran'ın 25'inden sonra ciddi şekilde oyuncu kaybeden oyun geçtiğimiz ay anlık 3000 oyuncu miktarına kadar düştü. Bu da nerdeyse %97'lik bir oyuncu düşüşü anlamına geliyor. Her ne kadar rakamlar üzücü gibi dursa da oyun alfa sürümünde olduğundan, temel oynanışın dışında neredeyse hiçbir içeriğe sahip değildi. Dolayısıyla oyunun geliştirilme aşaması boyunca yeni içerikler eklenecektir ve oyuncuların dikkatleri bu yöne çekilecektir. Diğer yandan elbette Hi-Rez rakibi Epic Games gibi, devasa bir reklam bütçesine sahip olmadığı için, oyunun sadece belirli bir aralıkta tepe yapmasını normal karşılıyorum. Gelecekte Realm Royale'in nereye gideceğini göreceğiz. Yine kendi kitlesine sahip olacak bir Hi-Rez oyunu kıvamına döneceğine kesin gözüyle bakıyorum. ◆



Yapım *NS Studio* ***Dağıtım*** *NEOWIZ, NEOBRICKS*
Tür *MMOFPS* ***Platform*** *PC* ***Web*** *www.blacksquad.com*

BLACK SQUAD

Eskiden MMOFPS'ler böyleydi işte...

Eskiden her ay birkaç ücretsiz MMOFPS görürdük. Ama günümüzde yılda birkaç tane eli yüzü düzgün MMOFPS görsek, o yılı bereketli bir yıl olarak sayabiliriz. Artık Battlefield, CoD, CS:GO ve Overwatch gibi büyük yapımlar bu alanı domine ediyorlar ve F2P MMOFPS oyunları bu sektörün pastasından ufak da olsa bir pay kapma peşinde. Yine de bu çok kolay değil. Son yıllarda öne çıkan birkaç yapım dışında MMOFPS'lerin adı sanı duyulmamaya başladı. Black Squad da adını duyuran birkaç oyundan biri. Oyun tam bir yıl önce Ağustos ayında erken erişime çıkmıştı. Hala erken erişimde olsa da yapımcı ekip oyunun Steam çıkışının birinci yılını kutluyor. E haliyle benim de bu zor dönemde hala ayakta kalabilen, bir senede 5,5 milyon kez indirilen bu oyunu denemeden durmam ayıp olurdu.
Aslında klasik bir MMOFPS oyunu Black Squad. Oyunun Türkçe arayüz desteğine sahip olduğunu hatırlatayım. Gerçi artık bu tür oyunlarda yapımcı ekipler ülkemizi genellikle atlamıyorlar. Eskiden çok sevindiğimiz oyunun Türkçe olması durumu en azından F2P oyunlar söz konusu olduğunda artık normal gelmeye başladı. Black Squad, henüz erken erişimde olmasına rağmen yeterli sayıda oyun modunu barındırıyor. Oyuncu sayısının da iyi durumda olduğunu söyleyebilirim. Tabii ki ben her zaman olduğu gibi, zamanımı en çok "Takım Öldürme Müsabakası" modunda geçirdim. Yani bildiğimiz takım halinde belirli bir kill skoruna ulaşıp maçı kazanmaya çalıştığımız Team Deathmatch modunda. Bunun dışında "Tahrip Etme" modunda bildiğimiz bomba kurma/imha etme oyun yapısını oynuyoruz. Bu modda ister 8v8, ister 5v5 oyun seçenekleri mevcut. Bunun dışında "Adam Öldürme" isimli oyun modunda rakip takımdaki belirli bir oyuncu VIP seçiyor ve onu öldürmeye çalışıyoruz. Rakip takım oyuncuları ise bu oyuncuyu korumayı çabalıyor. Elbette oyun içinde her iki rolü de oynuyoruz. Oyunun son oyun modu olan "Savaş Müsabakası" modunda ise bir takım rakibin üssünü yok etmeye çalışırken diğer takım bu üssü korumak için çabalıyor. Açıkçası oyun, bugüne kadar gördüğüm diğer MMOFPS oyunlarına göre ayırt edici bir özelliğe sahip değil. Anlıyorum elbette, MMOFPS mantığı içerisinde değişiklik yapmak gerçekten kolay değil. Bunu çok iyi bilsem de artık sürekli olarak tanıdık oynanış mekanikleri ile karşılaşmak da sıkmıyor değil hani. Bunun yanında grafikler çağın bir hayli gerisinde duruyor. Unreal Engine 3 ile tasarlanan oyun hala DirectX 9 kullanıyor. Hani yapımcı ekip görselliği sallayıp oynanışa odaklanmış diyeceğim ama oyun mekaniklerinde de bir orijinallik olmadığını hatırlatmak istiyorum. Yani şu oyunu 2010 yılında falan görsem etkilenebilirdim ama oy-un maalesef o yılları aşamamış.
Bir de, -sunucu kaynaklı olarak mı geliştiğini anlamadığım bir biçimde- oyunun başında lag problemleri kendini hissettiriyor, yani netcode da sıkıntılı. Çok kısa sürede oyun kendine gelse de birçok maçta bunu yaşamak can sıkıcıydı diyebilirim.
Silah çeşitliliği erken erişimdeki bir oyuna göre tatminkar diyebilirim. Yeni silahları oyunda para biriktirerek mağaza üzerinden elde ediyorsunuz. Ancak bir FPS'in can damarı olan vuruş hissiyatı bir hayli zayıf. Ateş ettiğiniz zaman su tabancası ile sıkar gibi hissediyorsunuz. Elbette grafiksel kalitenin bunda etkisi var.
Ücretsiz bir MMOFPS arıyorsanız daha bence daha iyisini bulabilirsiniz. Yine de basit olsun benim olsun, sistemi de öyle çok yormasın derseniz, Black Squad'a göz atın derim. Ha bu arada, oyun halen erken erişimde olduğu için bir takım geliştirmeler olabilir ama oyun tam manasıyla çıktığında bundan çok farklı olacağını da düşünmüyorum. ◆ **Enes Özdemir**





PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Buglar buradan köye yol olursa...

PUBG sadece Battle Royale dünyasının değil, oyun dünyasının en çok oynanan oyunu. Steam'de zirveyi kolay kolay bırakmayan oyun hala günlük 1 milyonun üzerinde anlık oyuncu sayısına ulaşıyor. Ancak günün belirli zamanlarında 560 binlere düşmesi de PUBG'nin de fırtınasının dinmeye başladığının bir göstergesi. Tabii ki oyunun hala kendine bağlı çok büyük bir oyuncu kitlesi var ve uzun yıllar boyunca oyunda yüz binlerce aktif oyuncunun oyuna devam edeceği de bir gerçek. Ancak PUBG Corp. son ay içinde önemli bir adım attı. Yapımcı ekip teknik sorunlara daha çok yönelmeye başladı ve bu konuda oyunculardan büyük yardım alacak.

FIXPUBG

Oyunun teknik sorunlarına bir kat daha fazla eğilmeye başlayan PUBG Corp, bu sorunları çözmek adına yepyeni bir girişme koyuldu. fix.pubg.com internet sitesi üzerinden bu girişime başlayan PUBG Corp. yayınladığı duyuru ile oyundaki buglar başta olmak üzere, performans sorunları ve her türlü teknik sorunu ortadan kaldırmayı amaçladıklarını belirtti. Elbette oyundaki buglar bizleri çok güldürüyordu ama bu kadar uzun süre boyunca sorunların devam etmesi de bir o kadar sinir bozucuydu. Bilenler bilir, bazen Rambo misali taradığınız arabalar patlamazken, bazen de arabayı sürdüğünüzde yerdeki çok ufak bir çıkıntı havaya uçmanıza neden olabiliyor. Motorla rampadan atladığınızda haritanın öteki tarafına uçabiliyorsunuz. Hatta bu hatalarla ilgili komik videoları izlerken bir Toros'un haritayı Süpermen gibi baştan aşağı uçarak gezdiğini izlemiş ve çok gülmüştüm. Ancak bu hatalar sürekli karşınıza çıkmaya başladığında ise bu eğlence yerini ekşi bir tada bırakıyor açıkçası. Dolayısıyla yapımcı ekip bu konuda son dönemlerde çok fazla şikayet aldıklarını ve oyunculardan gelen geri dönüşler ile bunları onaracaklarını açıkladı. Bunun için de FIX PUBG projesi resmen başladı.

Yapımcı ekip bu sorunları çözmek için altı kategoriden oluşan bir yol haritası ortaya çıkardı. Bu kategoriler istemci performansı, sunucu performansı, anti-hile, eşleştirme, bug onarımı, Xbox 1.0 yükseltmesi olarak altı bölümden oluşuyor. Yukarıda verdiğim web sitesinde her bir kategoride hangi türden sorunların olduğu, hangisinin düzeltildiği, hangisinin düzeltileceği açıkça gösterilmiş durumda. Projenin aylar süreceği şimdiden açıklandı ve muhtemelen sürecin sonunda çok daha stabil bir oyun deneyimi yaşayacağız.

◆ **Enes Özdemir**







Mini Rehber: Sıfırlama Mesafesi

Bu konu hakkında birkaç kez soru geldi. Ben de buraya ufak bir rehber eklemek istedim. “Zeroing Distance” ya da Türkçe adıyla sıfırlama mesafesi dediğimiz terim nedir, nasıl kullanılır hep beraber bakalım. Bildiğiniz gibi uzaktaki düşmanları avlarken elinizdeki dürbünle mesafeye göre atış yaparsınız. Düşman çok uzaktaysa merminin yetişebilmesi adına, hedefin biraz üstüne nişan alırsınız. Ancak sıfırlama mesafesini kullanmayı öğrenirseniz buna gerek kalmıyor aslında.
Haritadaki bir küçük kare bir uçtan diğer uca 100 metrelik alanı ifade ediyor. Bir kare içinde düşmana dürbününüzle nişan aldığınıza nişangahı tam olarak düşmanın üzerine getirmeniz hedefi tutturmak için yeterli aslında. Ama düşman sizden iki kare öndeyse, yani yaklaşık 200-250 metre ilerideyse, nişangahı hedef aldığınız yerin biraz daha üstüne tutmanız lazım. Aksi halde mermi hedefin oldukça önüne düşecektir. Ancak bu mesafeyi sıfırlamak, hedef aldığınız yeri vurmak için dürbündeki sıfırlama mesafesini ayarlamanız yeterli. 200 metre ilerideki bir hedef için 200 metreye, 300 metre ilerideki hedef için 300 metreye ayarlama yaptığınız zaman hedefin tam üstüne nişan alıp ateş ettiğinizde hedefi vurabilirsiniz. Tabii ki hareketsiz bir hedefi hesaba katarak anlattığımı belirtmek istiyorum. Haydi rastgele!

Bonba var mı bonba?

Yapımcı ekip bizlere geçtiğimiz ay yepyeni bir mini oyun daha sundu. Sınırlı süreli olarak zaman zaman oyunu ziyaret edecek olan bu modun adı Dodgebomb. Erangel haritasında oynanan bu oyun da küçük bir alanda geçiyor ve üç farklı takım oyunda yer alıyor. Her bir takım da onar oyuncudan oluşuyor. Bu yeni oyun modunu çekici kılan unsur ise el bombaları. Haritanın belirli ama küçük bir bölümüne atlıyoruz ve otuz oyuncu olarak birbirimizin başına “daş” fırlatır gibi el bombası fırlatıyoruz. Alana elimizde 20 adet el bombası ile iniyoruz. Buna ek olarak 1 adet molotof ve gerektiği zaman düşmanın kafasına donk diye geçirebileceğimiz tavamız da yanımızda oluyor.
Oyunda takım arkadaşını kaldırmak yok. Düştüğünüz zaman anında ölüyorsunuz. Öldüğünüzde en geç otuz saniye içinde savaş alanına dönüyorsunuz. Dost ateşinin de kapalı olduğu bu oyun modunda her bir skor 3 puan yapıyor. 100 puana ulaşan ilk takım ise oyunda galibiyet elde ediyor. Oyunlar adeta mayınlı bir bölgeye adım atmışsınız gibi her an her yerin patlayacağı şekilde ilerleyebiliyor. Bazen de resmen yakar top oynar gibi bir oraya bir buraya bombalardan kaçıp karşı bombaları yollamanız gerekebiliyor. War Mode içinde en çok eğlendiğim mod şu ana kadar Dodgebomb oldu diyebilirim.



SteelSeries Rival 600

Çift sensörü ve birebir izleme teknolojisi ile oldukça yenilikçi bir oyuncu faresi.

Sayfa 95



DONANIM

Altın 9,0 - 10 puan
Gümüş 8,0 - 8,9 puan
Bronz 7,0 - 7,9

Hesaplı Oyun Donanımları

Oyun donanımı deyince akla yüksek performanslı, uzun süreli kullanımlara uygun olarak üretilmiş, agresif tasarımlı ve pahalı ürünler geliyor, değil mi? Bu önerme aslında pek de yanlış sayılmaz. Diğer taraftan erişilebilir fiyata edinebileceğiniz çok sayıda oyuncu donanımı mevcut. Biz de Hepsiburada farkıyla sizlere ulaşan bu fiyat/performans ürünlerini sizler için derledik.

HEPSİBURADA MOBİL UYGULAMASINDA YER ALAN **ÇEKBUL** ÖZELLİĞİ İLE DİLEDİĞİNİZ ÜRÜNÜN FOTOĞRAFINI ÇEKEREK, KOLAYCA SATIN ALABİLİRSİNİZ.

Logitech G102 Prodigy

Logitech'in çok beğenilen G100s oyuncu faresinden edindiği tecrübeler neticesinde geliştirilen bu ürün, abartısız ama şık bir tasarıma sahip. Logitech Gaming Software üzerinden programlayabileceğiniz altı tuş, 6000dpi hassaslığa kadar ayarlanabilen optik sensör ve 16.7 milyon renk destekleyebilen RGB ışıklandırmasıyla beraber G102 uygun fiyata son derece yüksek bir performans vadetmekte. Eğer basit ama işlevsel tasarımı beğeninizi kazandıysa teknik tarafıyla kalbinizi çalması oldukça kolay.





Asus ROG Gladius BULK

Aslında adı "hesaplı oyun donanımları" olan bir dosyada bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği her türlü donanıma sahip olan böyle bir oyuncu faresini görmek sizi şaşırtabilir. Bunun sebebi de elbette Hepsiburada'nın müthiş indirimleri. 6400dpi optik sensör, iki adet yüksek hassasiyetli, kolayca değiştirilebilen Omron anahtar (20 milyon tıklama ömrü!), ergonomiyi artıran Maya desenli kauçuk paneller ve her türlü ihtiyaca göre kişiselleştirilebilir olması ile ROG Gladius BULK çok uygun fiyatlarla sizi bekliyor. Ürünün sağ elli kullanıcılar için optimize edildiğini de hatırlatalım.

Plantronics RIG 505 Lava

Ülkemizde –en azından oyuncular arasında- yeni yeni tanınsa da Plantronics bu sektörün en eskilerinden biri. Öyle ki Neil Armstrong ay yüzeyine ayak bastığında bir çift Plantronics kulaklık ona eşlik ediyordu. Firmanın ülkemizde en fazla tutulan ürünlerinden olan RIG 505 Lava da hem oyunlarda hem de müzik dinlerken muhteşem bir ses performansı sunuyor, üstelik uygun fiyata. Bu konuda kendisinden çok daha pahalı ürünlere bile nal toplatabilecek kalitedeki kulaklık, modüler tasarımı sayesinde 200 gramdan hafif ve son derece de konforlu. Stereo kulaklık arayanlar iki kez düşünmesin bile!





Bloody RT5A Warrior Optik Core3

Bütçeniz kısıtlı, performansı yüksek, tasarımı güzel bir oyuncu faresi arıyorsunuz ancak bir şartınız var; kablosuz olacak. Eğer beklentileriniz böyleyse Bloody'nin bu ürünü tam size göre. 1ms tepki süresi, 4000dpi optik sensör, yüksek bir akıcılık sağlayan metal kasa ve 20 milyon tuş basım ömrüne sahip olan Omron anahtarları ile Bloody RT5A Warrior, ismini daha önce duymamış olanları ciddi anlamda şaşırtabilecek bir ürün.

SteelSeries Apex 100



Oyunculara yönelik donanımlar söz konusu olduğunda akla gelen ilk markalardan olan SteelSeries'in oyuncu klavyeleri arasında en hesaplı olanlarından birisi Apex 100 ve fiyatına göre oldukça başarılı özellikler ile birlikte geliyor. Mekanik klavye satın alacak kadar bütçe ayıramayan ancak o hissi bırakmak istemeyen oyuncular için geliştirilen Apex 100, mekanik hisli Quick Tension membran tuşlara sahip. Bunun dışında oyun modu ve mavi renkli arka ışıklandırmasıyla da son derece şık bir ürün.



Snopy Rampage SN-RW1 7.1 Surround

Bütçesi kısıtlı oyuncuların uzun süredir tanıdığı markalardan olan Snopy, bu defa çok daha pahalı rakipleriyle bile mücadele edebilecek kadar başarılı bir ürünle sayfalarımıza konuk oluyor. 40mm'lik sürücüleri ve 7.1 Sanal Surround desteği yanında üst seviyedeki konforu, başarılı ses izolasyonu ve kaliteli mikrofonu ile Rampage SN-RW 7.1 Surround, uygun fiyata daha yoğun bir oyun deneyimi arayanlara hitap etmekte.

PowerBoost Deluxe VK-G1010B MidTower Kasa

Hem hesaplı, hem güzel gözüken hem de ferah bir bilgisayar kasası arayanlara hitap eden bu model MidTower boyutunda olmasına rağmen ferah tasarımı sayesinde 35cm'e kadar ekran kartlarını desteklemekte. GTX 1080Ti ekran kartlarının bile 30cm'den kısa olduğu düşünülürse, yer sorunu konusunda çok düşünmenize gerek yok. Bunun dışında cam yan paneli, beraberinde gelen 3 adet 12cm fanı (+3 adet 12cm fan için de desteği var) ve sıvı soğutma desteğiyle verdiğiniz her kuruşu hak eden bir ürün.





Monster Tulpar T5 V18.1

Fiyat performans kadar tasarıma da önem verenlere...

Oyuncular için önemli ürünler geliştiren Monster, özellikle fiyat/performans noktasında başarılı modeller sunuyor. Bu incelememizde, Monster'ın Tulpar T5 modeline yakından bakacağız.

Tulpar T5, Abra modellerinden farklı olarak daha şık görünüyor diyebilirim. Bu modelde alüminyum dış ve iç yüzey yer alıyor. Böylece dayanıklılıkla ilgili bana soru soracak takipçilerimize de hemen peşinen cevap vereyim, laptop dayanıklı bir profile sahip. Siyah renkli fırçalanmış yüzeyle dikkat çeken laptop, 15.6 inç büyüklüğünde kasasıyla da kompakt boyutlarda. Özellikle dizüstü bilgisayarın nispeten ince olduğunu söyleyebilirim. 19.9 mm'lik kalınlıkta olan laptop, yine 2 kilogram ağırlığında. Böylece mobil oyuncular için rahat bir taşıma olanağı tanıyor.

Elimdeki Tulpar T5 V18.1 modeli, mekanik tuş takımına sahip bir model. Böylece mekanik tuşları tercih eden kullanıcılar için iyi bir avantaj sağlıyor. Öte yandan numerik tuş takımının olması da önemli bir detay. Böylece Tulpar T5, klavyesiyle aranan tüm fonksiyonelliğe açık. RGB renkli arka aydınlatmaya sahip olan klavyenin hemen altında da kullanımı rahat bir touhcpad alanı yer alıyor. Bu alanı kullanmadığınız zamanlarda klavye kısayollarını kullanarak kapatmanızın mümkün olduğunu da söyleyeyim.

Tulpar T5 V18.1'i.n ekranı 15.6 inç boyutunda. Özellikle ekranın kenar çerçevelerinin bir hayli ince tutulmuş olması geniş bir görüntü sağlamanız açısından önemli. Ekranda sunulan Full HD çözünürlük ise ideal bir görüntü almanızı sağlıyor. Ekranda kullanılan panel IPS olarak tercih edilmiş.

Monster Tulpar T5 V18.1, güçlü bir dizüstü bilgisayar. Intel'in yeni nesil işlemci ailesinden 6 fiziksel çekirdekli Core i7-8750H işlemciden güç alan laptop, 4.1 GHz'e değin frekans artışında bulunabiliyor. 8 GB DDR4 RAM'lerle ona eşlik eden laptop'ta RAM'ler 2400 MHz frekansında.

Monster Tulpar T5 V18.1'in önemli teknik özelliğinden biri de gelişmiş bir soğutma sistemini kullanması oluyor. Dizüstü bilgisayarın çevresine 4 farklı noktaya yerleştirilen Turbo fan sistemi performansınızı üst seviyede tutmanızı yardımcı oluyor. Turbo fan sistemi yük altında devreye girerek ısıyı hızlıca dışarı atıyor. Dilerseniz bu özelliği güç tuşunun hemen yanındaki tuşa basarak siz de devreye sokabiliyorsunuz. Elbette bu senaryoda fanlar yüksek seste çalışıyor; bunu da söyleyeyim.

Elbette Tulpar T5'in bu modelinde merak edilen önemli nokta, hangi ekran kartının kullanıldığı. Bu cihazda NVIDIA'nın GeForce GTX 1060 grafik kartını görüyoruz. 6 GB kapasitesinde olan GTX 1060 ile dönemin oyunlarını iyi şekilde çalıştırmanız mümkün. Kart ile nasıl sonuçlar alındığına az sonra yakından bakacağız zaten.

Teknik kadroya ilişkin son olarak SSD'den de bahsedelim. Cihazda 256 GB'lık M.2 SATA SSD yer alıyor. SSD tercihini XPG'den yana yapan Monster, bu disk ile CrystalDiskMark ile yaptığımız ölçümlemede sıralı okuma noktasında 1023 MB/s, sıralı yazma noktasında da 838 MB/s gibi sonuçlar üretti.

Monster Tulpar T5 V18.1, iyi bir dizüstü bilgisayar arayanlar için güzel bir model oluyor. Eğer 17 inçlik modeller değil de, 15.6 inç boyutunda bir oyun laptop'ı arıyorsanız, mutlaka yakından değerlendirmenizi öneririm. Özellikle aktif soğutma sistemiyle iyi iş çıkartan laptop, oyunlarda gayet başarılı bir performans sağlıyor. Bu arada cihazda yer alan Sound Blaster Sinema 5 destekli hoparlörler de bu performansa sessel anlamda iyi eşlik ediyor. Tabii ki Turbo fanları devreye soktuğunuzda kulaklıklarınızı takmanızı öneririz, orası ayrı.

Elimizdeki Monster Tulpar T5 V18.1'in fiyatının da 7899 TL olduğunu söyleyelim.

◆ **Ercan Uğurlu**

KARAR

ARTI Başarılı performans, etkili soğutma sistemi, ince kenarlı IPS ekran, rahat taşınabilir, sürücüler USB bellekte bir arada

EKSİ 8 GB RAM bazı senaryolarda yetersiz kalabilir

89



ADATA XPG EMIX H30 + SOLOX F30

Dev bir paket içeriği, başarılı ses performansı

Şimdiye kadar test etme şansı bulduğum birçok kulaklık arasında potansiyeli sınırlı olsa da kendisini hemen sevdirenler kadar sevmek için çaba harcamanız gereken ancak sonucunda hayli iyi bir performans vadedenler de vardı. Açık konuşmam gerekirse EMIX H30 bir kanıya varmak için beni en çok zorlayan ürünlerden birisi oldu.

Ürünün kocaman kutusundan hayli ihtişamlı olan kulaklığımızın yanında metal standına hassasça yerleşen, C-Media'nın (CM6571) donanımı ve XEAR teknolojisi sayesinde sanallaştırılmış 7.1 Surround ses sunan SOLOX F30 harici ses kartı da çıkmakta. Kulaklık sağlam bir tasarıma sahip ve kafa bandı sayesinde rahatlıkla kafanıza oturuyor. Derli kaplı kulak yastıkları uzun kullanımlarda bile son derece konforlu.

Ses kalitesine gelirsek, burada SOLOX F30 başınızı ağrıtan bir tasarım tercihiyle birlikte geliyor. Oyun, sinema, konuşma ve müzik modlarına sahip olan amfide bu modları kapatabilmek mümkün değil. Bu da XPG Audio Center'ı yükleseniz bile "flat" bir ayara sahip olamamanıza ve yapabildiğiniz tüm ayarları bu dört ön tanımlı moddan biri üzerinden yapmanıza yol açıyor. Sinema ve Konuşma modları ise aralarında en "uygun" olanları ve XPG Audio Center üzerinden biraz zaman geçirdikten sonra kendi zevkiniz dahilinde tatmin edici bir ayara sahip olmanız çok olası. H30'un oyunlardaki sanallaştırma performansı ise son derece tatmin edici, özellikle mikrofon kalitesi (çıkartılabiliyor) en zor beğenenlerin bile onayını alacaktır.

Kullanıcıya sunduğu zorluklar ve vadettiklerini düşününce EMIX H30'u en fazla benzetebileceğim ürün ASUS ROG Centurion. Diğer taraftan H30 rakibinden daha rahat, derli toplu ve özellikle mikrofon kalitesi ile ayrılmakta. Fiyatı ise 1100 TL civarında. ◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Zengin paket içeriği, kaliteli mikrofon, oyunlarda başarılı sanallaştırma performansı, konforlu kullanım

EKSİ Kulak yastıkları dışarıya bir miktar ses kaçırıyor, dört ses modundan birisini seçmek zorundayız, fiyatı pahalı, mikrofon üzerindeki ışığın işlevi yok

81



SteelSeries Rival 600

Çift sensör, maksimum hassasiyet.

Oyuncuların nazarında kredisi en yüksek firmalardan birisi şüphesiz ki SteelSeries. Özellikle giriş seviyesindeki Rival 100 serisi ile ülkemizde büyük ilgi gören firmanın bu seferki ürünü ise çift sensöre sahip olmasıyla, RGB desteğiyle ve 256 farklı ağırlık kombinasyonuna izin vermesiyle hayli iddialı gözüken Rival 600 modeli.

Sağ el kullanımı için optimize edilmiş olan Rival 600, elinize aldığınız ilk anda kaliteli bir his veren, son derece ergonomik bir ürün. Yan kısımlarda bulunan silikon kaplamalar da bu hissi pekiştiriyor. Sekiz ana bölgeden oluşan RGB desteği ise bizim beklediğimiz kadar keskin bir aydınlatma sağlamıyor, renklerin daha çok pastel tonlarında olduğunu söylemek mümkün. Buna rağmen bu sekiz bölge üzerinde tam kontrole sahipsiniz ve SteelSeries Engine'i kullanarak hayli hoş ışık gösterileri yaratabilirsiniz.

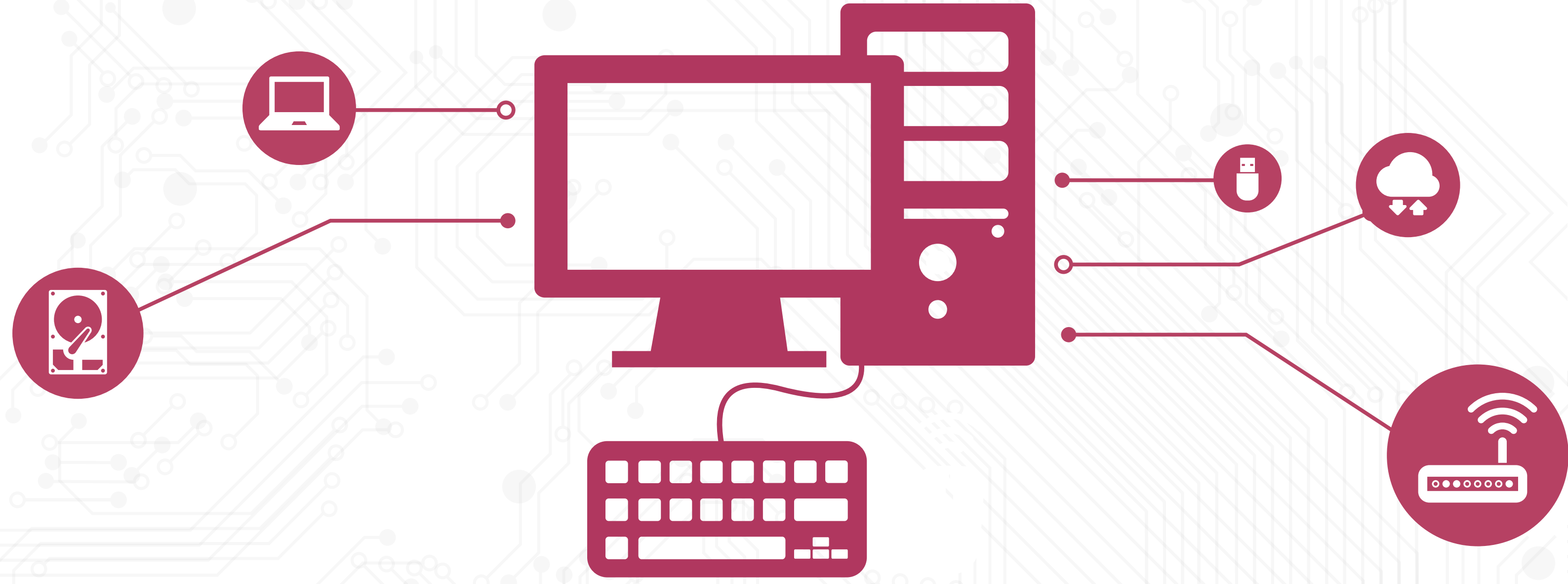
Ürünün yan panelleri çıkabiliyor ve paketle beraber gelen 4 gramlık ağırlıklardan dilediğiniz kadarını dilediğiniz yerde kullanarak kendinize göre en rahat kombinasyonu oluşturabiliyorsunuz. Rival 600'ün en önemli özelliği ise hassaslığı 100-12.000dpi arasında ayarlanabilen TrueMove 3+ optik sensöre ek olarak "lift off" etkisini 0.5mm'ye kadar düşüren bir de derinlik sensörüne sahip olması. Böylece rekabetçi bir oyunun ortasındayken mouse'u yerden kaldırdığınız o anlarda bile imleç minimum düzeyde hareket ediyor ve yüksek hassaslık korunmuş oluyor. Ayrıca firma TrueMove3+'ün dünyanın ilk birebir izleme teknolojisine sahip oyuncu sensörü olduğunu da belirtiyor. Esporlar için son derece uygun olan ürün yüksek performansı, 32 bit ARM işlemcisi ve 60 milyon tıklama ömrüne sahip mekanik anahtarlarıyla üst seviye bir oyuncu faresi arayanlara hitap etmekte. Ülkemizdeki fiyatı ise 440 TL civarında.
◆ **Kürşat Zaman**

KARAR

ARTI Çift sensör sayesinde maksimum hassasiyet, konforlu kullanım, ek ağırlıklar, şık ve agresif tasarım

EKSİ Aydınlatma renkleri pastel tonlara çok yakın, ağırlıklar yerine oturmakta biraz sıkıntı çıkartabiliyor

88



TEKNİK SERVİS

Sorularınız için **donanim@level.com.tr** adresine e-posta gönderebilirsiniz. - **Recep Baltaş**

S: Merhaba ben yakın zamanda bir PC toplamayı düşünüyorum. Bütçem ortalama 7000 TL civarında. Düşündüklerim şunlar; Ryzen 5 1600X, Cooler Master Seidon 240V, Corsair Carbide Champ/Spec-04, Kingston Predator 16GB 3200 MHz, MSI GTX 1080 Armor. Anakart olarak B350M Mortar Artic mi, Tomahawk Artic mi? Aralarında ne fark var? Seagate 3.5" 2TB 7200 RPM mi, Toshiba 3.5" 2TB 7200 RPM mi? 1080 Armor mu, 1070 Ti mı? Ve bunlardan farklı önerebileceğiniz veya değiştir dediğiniz bir şey var mı? Gökay Temizel

C: Ryzen 1600X yerine 2600X daha mantıklı bir tercih olabilir zira ikinci nesil Ryzen işlemcilerle birlikte oyun performansında devasa bir iyileşme söz konusu oldu. Anakart olarak da B450 yonga setli modelleri tercih etmek daha mantıklı olacaktır. Burada dikkat edilmesi gereken nokta anakartta mutlaka M.2 yuvası olmalı. GTX 1080, 1070 Ti'dan daha güçlü bir ekran kartı. Seagate ile Toshiba sabit disk arasında bir seçim yaptığımda Seagate seçerim. SSD olsaydı durum değişirdi ama.

S: Masaüstü bilgisayar toplamıştım Vatan bilgisayardan yaklaşık 2.5 sene önce. Sorunum şu: bilgisayar açıkken bir anda ekran gidiyor ve ekran kartı fanları son seviyede çalışmaya başlıyor. Fakat bu sırada bilgisayarım arka planda açık. Asus'un 1080 Ti ekran kartını kullanıyorum ve kartı daha 6 ay önce aldım. Önceden de Asus 980 Ti kullanıyordum. Güç kaynağım 750 Watt Cooler Master. Ekstra olarak UPS kullanıyorum. Bilgisayarı aldığımdan beri çok kullandım genelde oyun oynadım ve PC uzun süre açık kalmıştı. Sorun güç kaynağıyla mı ilgili yoksa başka bir bileşenle mi? Evrim Üçkaya

C: Görüntü gitmesi sorunu gelende ekran kartı kaynaklıdır. PSU kaynaklı sorunlarda ekranla birlikte kasa da kapanır. Erkan kartını garantiye göndermende fayda var.

S: Bende Casper Neo 2007 model bir PC vardı, bozuldu. Ben şimdi bunun içini boşaltıp 1000-1500 TL'ye toplayacağım, olur mu? Olursa öneri sistem söyler misiniz? Halil

C: 2007 model PC içindeki hiçbir parça günümüz PC'si ile uyumlu değildir. Belki bir tek sabit disk ki o da uyumlu olsa bile ömrünü doldurmuştur, güncel sistemde yavaşlığa sebep olur. 1500 TL bütçe ile bugün sıfır sistem toplayamazsın. İkinci el bir PC alabilir ya da bütçeni 2500 TL seviyesine çıkarabilirsin.

S: Benim laptopumun işlemcisi çabuk ısınıyor. Oyun oynarken ani kasıyor ve FPS düşüşü oluyor. Bilgisayarın fan hızı artıp azalıyor. Intel i7-4700MQ işlemci, 4 GB RAM, 940M ekran kartı mevcut sistemde. Sorun nedir? Kerem Kaşka

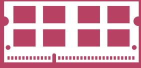
C: İşlemcilerde aşırı ısınmayı engellemek için konulan bir hararet sistemi vardır. Sıcaklık genelde 98 dereceye geldiğinde işlemcinin frekansı düşürülür. Bu işlem, güç tüketimini azaltır ve böylece ısınma da azalır. Serinleyen işlemci frekansı tekrar yükseltir lakin işlemci tekrar ısınır. Siz oyunu kapatan kadar bu döngü bu şekilde sonsuza kadar gider. Çözüm? Dizüstü bilgisayarınızın soğutmasının bakımını yapacaksınız. İlk olarak cihazın içini açıp alüminyum yaprakların önünde birikmiş olan tozu temizlemeniz gerek. Bu sayede sıcak hava rahatça dışarı çıkabilir. İkincisi, cihazdaki işlemci ve grafik işlemci için kullanılan termal macunları yenileme-

SATIN ALMA TABLOSU

Herkese göre PC önerileri...

DONANIM TÜRÜ	GİRİŞ SEVİYESİ	ORTA SEVİYE	ÜST SEVİYE
KASA	Corsair Carbide 100R	Corsair Carbide Spec-Alpha	Cooler Master MasterCase Pro 6
ANAKART	Kasaya dahil, 600W	Cooler Master Watt 600W 80 PLUS	Corsair RM750x 80 PLUS GOLD
İŞLEMCİ	Gigabyte GA-AB350M-Gaming 3	MSI H370M Bazooka	MSI X470 Gaming Pro
İŞLEMCİ FANI	AMD Ryzen 3 1300X	Intel Core i5-8400	AMD Ryzen 7 2700X
BELLEK	AMD (Stok Fan)	Intel (Stok Fan)	Corsair Hydro H110i
EKRAN KARTI	Corsair Vengeance 8GB 2400 MHz CL14	HyperX Fury Black 16GB Kit 2400 MHz CL15	Corsair Vengeance LED 16GB Kit 3000 MHz CL15
SABİT DİSK	MSI GTX 1050 2GT OCV1	MSI GTX 1060 3GB	MSI GTX 1080 Ti Gaming X 11G
SABİT DİSK 2	Toshiba 3.5 1TB P300 7200 RPM	Seagate 3.5 1TB Barracuda 7200RPM	Toshiba 3,5 4TB X300 7200 RPM
GÜÇ KAYNAĞI	Corsair Force LE 120GB	Corsair Force LE 240GB	Samsung 970 EVO 500GB NVMe M.2
MONİTÖR	ViewSonic 21.5" VX2257-mhd – 75 Hz, 1ms, FreeSync	Viewsonic XG2402 24" 1ms 144Hz FreeSync	ASUS 31.5" PG348Q Curved 5ms, 100Hz, G-Sync
FİYAT	**3.800 TL**	**6.300 TL**	**16.100 TL**

niz gerek. Termal macun, işlemci ile soğutma bloğu arasına sürülerek buradaki hava boşluğunu kaldıran ve sıcaklığın boruya en etkili şekilde iletilmesini sağlayan bir kimyasaldır. Lakin macun, zamanla kurur ve işlevini yitirir. Ayrıca üreticiler çok kaliteli macun kullanmazlar. Eski macunu alkol ile temizleyip yerine daha kaliteli bir macun uyguladığınızda sıcaklık değerlerinizde devasa düşüşler görebilirsiniz. Bu iki işlemi de yapmanız rağmen sorun çözülmez ise bu demektir ki soğutma bloğunuzun içindeki sıvı buhar olmuş. Bu durumda cihazınızla uyumlu yeni bir soğutma bloğu satın almanız gerekir. Bloğun üzerindeki kodu veya cihaz modelini aratarak soğutucuyu bulabilirsiniz.

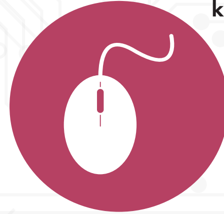


S: Toplama bilgisayar mı almalıyım yoksa bi indirim vakti tutturup hazır bilgisayar mı almalıyım? Toplama tavsiye eder isen nerelerden toplamalıyım? Toplama tavsiyesi olarak da benim ekran ile birlikte 4000 gibi bi bütçem var ne az ne fazla. Oynadığım oyunlar ise PUBG, Overwatch, The Witcher 3, R6S, Black Desert Online, Arma 3. Bunları oynuyorum ama ben ileriye dönük olarak da bakmak istiyorum. Örnek Helblade, MGS 5 gibi oyunları da almak istiyorum. Oyunları oynarken bilgisayarı soluk soluğa bırakmak istemem ve en düşük ayarda da oynamayı istemiyorum. İstediklerim belki bütçeye uygun değildir ama nerede ise 4 yıldır bilgisayarsızım. Artık almak istiyorum. Arif



C: Günümüz şartları ile 4000 TL'ye uzun ömürlü bir PC toplamak artık mümkün değil. Yine de donanımsal olarak uzun vadeli bir PC toplamak istersen tavsiyem Ryzen sistem almandır. Orta sınıf B450 anakart ve giriş seviyesi Ryzen 3 işlemciye ek olarak GTX 1050 Ti 4GB ekran kartı tercih edebilirsin. Bütçen yeterse kartı 1060 6 GB yap derim.

S: RX 470 ekran kartım ve i3 6098P işlemcim var fakat internetteki benchmarklara göre daha düşük FPS alıyorum. Monitörüm ise 60 Hz ve VGA'dan HDMI'a dönüştürüyorum. 60 FPS'ye sabitlemiyorum. Sizce sorun nedir? FPS'yi 60'a sabitlemeli miyim? Arda Üresin



C: Sorun işlemcin gibi. Güncel oyunların çoğunda çift çekirdek artık yetersiz kalıyor. İşlemcin Skylake mimarili ama fiziksel çekirdek sayısı sadece iki. İ5 veya i7 Skylake bir işlemci ile aldığın performansı artırabilirsin. Burada bir darboğaz söz konusu. Bellek miktarının da 16 GB olmasını öneririm. FPS'yi 60'a sabitleme derim. Oyunların akıcılığı gider.

S: Ne zamandır kafamı kurcalayan bir soru var: HDMI 2.1 donanımsal bir şey mi yoksa yazılımsal mı? HDMI 2.1 çıktığı zaman tüm HDMI 2.0 cihazlar update ile mi bu desteği alacak? Sadece HDMI 2.1 destekli kablo almamız yeterli olacak mı yoksa HDMI 2.1 portlu cihazlar mı üretilecek? Yanılmıyorsam HDMI 1.4'ten 2.0'a güncelleme ile geçmiştik ve 2.0 destekli (18 Gbps) kablo almamız yeterli olmuştu şimdi yine aynı şekilde mi olacak? Son olarak sence HDMI 2.1 ne zaman çıkar 2.1 destekli ilk kabloyu Belkin firması çıkarttı bile. Çağlar Saçaklı

C: HDMI 1.4'ten 2.0'a geçiş yazılımsal değil donanımsaldı. Benzer şekilde DisplayPort 1.2'den 1.3/1.4'e geçiş de donanımsal oldu. HDMI 2.1 de donanımsal bir güncelleme. Yazılım güncellemesi ile bir yonganın 2.6 katı (18 Gbps vs. 48 Gbps) daha fazla veri işleyebilmesini sağlamak mümkün değil. Bu bağlamda HDMI 2.1 için hem kablolar hem de verici ve alıcı cihazlar değişmek zorunda. HDMI 2.1 destekli cihazlar da bu yıl piyasada olacak.



Sayfa
100

SEKİZ

Spider-Man'in oyunundan önce koleksiyon eşyaları mercek altında!

KÜLTÜR & SANAT

SEKİZ

7 Eylül'de piyasaya çıkacak olan **Spider-Man**'in çıkışını kutlamak amacıyla bu ayı dost canlısı örümceğimiz, Örümcek-Adam'a ithaf ediyoruz. Onunla ilgili dikkat çeken konular ve ürünlerin hepsi sekiz kalemde karşınızda!





Sony Binası

New York'ta yer alan büyük Sony binasının girişinde devasa bir Örümcek-Adam heykeli yer alıyor. Binaya girenleri karşılayan bu figür geçici bir sergi de değil üstelik; Sony Örümcek-Adam'ın haklarına sahip olduğu sürece orada duracak gibi gözüküyor...

Spider-man: Turn Off the Dark

Manhattan'ın göbeğinde yer alan Broadway müzikallerini duymuşsunuzdur. Peki bunlardan birinin Örümcek-Adam'la ilgili olduğunu biliyor muydunuz? Turn Off the Dark takılı bu muhteşem müzikal çok sağlam bir aksiyona sahip olmasının yanında, aktörlerin başına gelen kazalarla da ünlendi maalesef. (Yere düşen düşene...)



Hem güçlü, hem zeki

Örümcek-Adam'ın tam 10 ton kaldırabildiğini biliyorsanız bile saatte 321 KM hızla koşabildiğini duymamış olabilirsiniz. Hız kısmı filmlere çok yansımasa da koskoca metroyu durdurabilmesi ve güçlü düşmanlara karşı koyabilmesi örümceğin gücünü kanıtlıyor. Bu arada, Peter Parker'ın da IQ'su 250, onu da es geçmeyelim...



İlk aşk

Peter Parker'ın ilk aşkının Mary Jane veya Gwen Stacy olduğunu düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz. Peter'ın ilk aşkı Daily Planet'ta çalışan sekreter Betty Brant'ten başkası değil. Hatta çizgi-romanlarda Peter Mary ve Gwen ile üniversiteye başlayana kadar tanışmıyor. Asıl aşk üçgeni Peter-Betty ve Peter'ın sınıf arkadaşı Liz Allen arasında yaşanıyor.



Bir hayrandan, sevgilerle

Yakında filmi de gelecek olan ünlü Örümcek-Adam düşmanı, Venom'ı Stan Lee veya Romita'nın yarattığını düşünenler bir hayli fazla. Fakat Venom'un yaratıcısı çok farklı bir isim: Bir Örümcek-Adam hayranı! Evet, o dönemde çalışmasını Marvel ile paylaşan bu kişi Venom'u tam 220$'a satıyor. Biraz ucuza gitmiş, değil mi?



Yıl 2099

Spider-Man 2099 Figürü hakkında bilmeniz gerekenler: Dünyada sadece 1500 tane var, yüksekliği 70 cm, üreticisi Prime 1 Studios, kaidesi farklı renklerde yanabiliyor ve fiyatı da 6500 TL civarında. Almalı mısınız? Kesinlikle!



Square Enix figür yaparsa...

Final Fantasy ile tanıdığımız Square Enix'in anime figürlerindeki rolü de büyük ama başka kanallara da adım atmış durumda. Play Arts Kai adıyla piyasaya sürülen birçok farklı figür Square Enix'in anime stili dokunuşlarını içeriyor ve figür, farklı pozlara çok rahatça sokuluyor. Fiyatı da 700 TL civarında üstelik...



Spider-Man: Into the Spider-Verse

Örümcek-Adam'ın bir çocuk hikayesine dönüşmesini çok onaylamasak da artık kabul etmeliyiz ki yaşça küçük arkadaşlarımız tarafından daha çok tercih ediliyor. 2018'in son ayında beyaz perdeye gelecek olan Into the Spider-Verse animasyonu da biraz çocuksu ama yine de örümcek evrenlerini konu ettiği için merakla izleyeceğiz gibi gözüküyor.

KÜLTÜR & SANAT

KÜLTÜR SANAT KÖŞESİ

Hafif durağan, oldukça sıcak geçen bir ayın hemen ardından bakalım bizleri neler karşılamış.

ALBÜM

DORO FEAR NO EVIL

Heavy metal dediğinizde 80'lerın öne çıkan gruplarında harika bir nüans vardır. Hatta o zaman dinlediğimiz sesin tonu ve parlaklığının şu an olmadığını ve çoğu heavy metal grubunun da keyif vermediğini dile getiririm. O dönemden aklımıza kazınan bir isimdir Doro Pesch. Sesinin renginin bu işe ne kadar yatkın olduğunun kanıtını Sister Sin ile birlikte kayıt aldıkları Rock 'N' Roll isimli Motörhead coverında görebilirsiniz. Şarkı bir yere kadar eğlenceli bir yorumla giderken Doro'nun mevzuya girişi ile birlikte "biz şu saniyeye kadar şarkıyı dinlemiyormuşuz" dedirtiyor. Sister Sin'i de çok severim bu arada, gömdüm gibi algılamayın. Bu albüm aslında 2009 yılında çıkan albümün tekrar basılmış ve 2 bonus şarkı ile desteklenmiş hali. Gelecek nesiller Doro'dan mahrum kalmasın bence de. Hatta bu kalitede olan birinin albümü-nü Almanya'ya uçaktan inen her kişiye bir tane verilmesini söylerdim ben orada vekil falan olsam. ◆ **İlker Karaş**



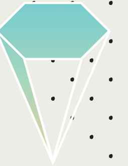
SİNEMA

GÖREVİMİZ TEHLİKE: YANSIMALAR

Görevimiz Tehlike serisinin altıncı halkası olan Mission: Impossible Yansımalar, 60'ına merdiven dayayan Tom Cruise ile yeniden bizlerle. Üstelik yanında bıyıklı Henry Cavill var. CIA ile ters düşen Ethan Hunt (Tom Cruise), yaşattığı güven sorunu yüzünden August Walker (Henry Cavill) ile sıkışıp kalıyor. Dünya'yı tehlikeye adan nükleer bomba tehdidi ve Solomon Lane (Sean Harris) gibi beklenmeyen yüzler de işin içerisine girince olaylar iyice karışıyor. Filmde, kötü adamı bulmak oldukça kolay ve kısa sürede de olayları çözüyorsunuz ancak asıl konu, aksiyon konusunda filmin yeterince tatmin etmesi. Simon Pegg (Benji Dunn) ve Ving Rhames (Luther Stickell) performansının yanında 2 saat 28 dakika süren film, bir önceki isim Rogue Nation'dan çok daha keskin dönüşlere sahip. Gaza getiren ve alışık olduğumuz Görevimiz Tehlike melodilerinin yanında, aksiyona doymamızı sağlayan kamera açıları, filmin etkileyici noktalarından sadece birkaçı. Türünü seviyorsanız, sizi sinemaya davet ediyoruz.
◆ **Ceyda Doğan Karaş**







ALBÜM

ERIK EKHOLM
THUNDER

BuÇalışırken kendinizi dünyanın en önemli işini yapıyor ve dünyanın kaderi sizin elinizdeymiş gibi hissetmek mi istiyorsunuz? Erik Ekholm doğru adres! Geçtiğimiz aylarda da bir başka albümünü burada tanıtmıştım. Gerçekten yaptığı iş, ortaya çıkardığı parçalar, dinleyen üzerinde yarattığı etki top noktada bir isim. Tek kelime ile muazzam. Thunder albümü de yine bizi adrenalinin tam ortasına atıyor. Albüme ismini veren parça ile açılan playlist ardı arkası kesilmeyen bir ciddiyette devam ediyor. İstisnasız her şarkı sizi moda sokuyor. Her farkının hissettirdiği argüman da farklı. Her bünyede farklılık gösterecek bu durum alınacak tadı da değiştiriyor. Crush parçasında kendimi Kobra Takibi'nin bir sahnesinde gibi hissettim. Altımızda yeşil beyaza boyanmış bir Porsche ile otobanda takibe hazırlanıyoruz moduna girdim. Arşivinizde olması gereken, arada itici güç olarak kullanılacak bir yerlerde saklamanız için hazırlanmış resmen. ◆ **İlker Karaş**

ALBÜM

LYNYRD SKYNYRD
SKYNYRD NATION

Adını yazarken hep kopya çektiğim, yıllardır bu ismi duyunca aklıma bir tek Sweet Home Alabama şarkısı gelen arkadaşların albümü de tazesinden raflara düştü. Albümü açınca kafanızda bir anda kovboy şapkası, ayağınızda arkası yıldızlı şerif botları falan beliriyor. Modunuzu kökten değiştirebilen, gitar tonu, vokalin tadı, yapılan müzik her şeyi ile leziz bir albüm olmuş. Preacher Man şarkısını özellikle tuttum. Böyle dudaklarınızı 65 derece büküp sağ ayağınızı topuktan yere vurup kafanızı kendinizden emin biçimde yukarı aşağı sallayarak otoritenin müzik dinleme tribine girebileceğinizin garantisini veririm. Sololarda ise kendinizi yıldızların arasında hissetmeniz olası. Daha önce bu grup ile yolu kesişmemiş arkadaşlar için harika bir başlangıç olabilir. ◆ **İlker Karaş**





SİNEMA

CHRISTOPHER ROBIN

Sersem yaşlı ayı Winnie ve sevimli dostları geri döndü. Ancak bu sefer Christopher Robin, kendi hayat mücadelesi yüzünden çocukluğunu geri plana atmak zorunda. Winnie'nin işi zor. Christopher Robin ile yıllar sonra tekrar bir arada ancak o büyümüş, bir karısı ve kızı var. Çalıştığı dönemin Londra'sı çok acımasız. Hayatı, alması gereken zorlu kararlar yüzünden karanlığa gömülmüş durumda. Winnie ise 100 Hektar Ormanı'nda kaybettiği Tiger, Piglet, Iyor ve diğer dostlarını bulmak için yardım istiyor. Christopher Robin, tam olarak ne bir aile filmi, ne de yetişkin. Arada kalmış gibi ancak Winnie severleri duygusallaştıracak kadar sevimli sahnelere de sahip. Bir tarafta eğlenceli pofuduk dostlarımızın eğlenceli maceralarına odaklanıyor, diğer yandan ise İkinci Dünya Savaşı sonrası yaşanan maddi sınıf zorlukları öne çıkıyor. Beklentiyi yüksek tutmadığınız sürece eski dostları beyazperdede görmek, bazılarınız için yeterli olacaktır. Unutmayın; bazen hiçbir şey yapmamak, yapabileceğiniz en iyi şeydir.
◆ **Ceyda Doğan Karaş**

ÇİZGİ DÜN-YALAR

Çizgi-romanları birer sanat eseri haline getiren çalışmalara göz atıyoruz bu ay. **Sualtı Kaynakçısı**, **Pyongyang** ve **Buzul Çağı** ile süper kahramanlardan uzaklaşıp hem daha gerçekçi, hem de daha sürreal sulara açılacağız...

GUY DELISLE

PYONGYANG

KUZEY KORE'YE BİR YOLCULUK





Çizgi-roman serilerini takip etmek elbette apayrı bir keyif veriyor ama zaman zaman, şöyle oturup bir çizgi-roman cildini okuyup bitirdikten sonra iyi bir kitap okumuş veya iyi bir film izlemiş havasını da yakalamak istiyorsunuz.

Daha önce anlatmıştım; İstanbul'da vakti için ünlü olan bir çizgi-roman dükkanına gitmiştim. Bakıyorum tüm ciltler 1, 2, 3 diye gidiyor. Hepsini almaya çalışsam bile anladım ki devamları da gelecek, takip etmek pek zor. "Şöyle tek ciltlik bir şeyler var mı?" diye sormuştum, bir azar yemediğim kalmıştı.

Neyse ki Türkiye'de artık her türde bolca çizgi-roman bulunuyor da tek ciltlik bir maceraya da kolayca çıkabiliyoruz. Birçok sağlam eserin içinden Jeff Lemire'nin Sualtı Kaynakçısı, Guy Delisle'nin Pyongyang'ı ve Nicolas de Crecy'nin Buzul Çağı bu ayın konuklarını oluşturuyor.

Denize dalıp hemen geliyorum...

Öncelikle şunu bilmelisiniz ki Sualtı Kaynakçısı gibi eserleri okurken arkada Gabriel Faure – Pavane gibi parçalar çalmalı; öyle Türkçe Pop, Rock, metal, elektronik müzik gitmez.

Sualtı Kaynakçısı'nda Jack başrolde. Kitabın adından da anlaşılacağı üzere kendisi bir sualtı kaynakçısı. Denizin dibinde tamir edilmesi gereken bir şeyler varsa dalıyor, işini hallediyor ve geri dönüyor. Tabii bunu bir limanın dibindeki kablo kanalı olarak düşünmeyin; Jack'in okyanusun ortasındaki yerlere gidip haftalarca buralarda kalması da gerekebiliyor.

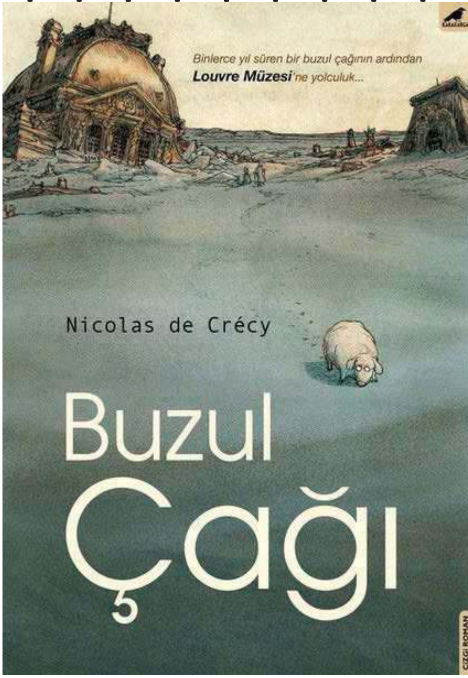
Jack bir dalış esnasında, yıllar önce kaybolup giden babasına ait olan saati görüyor ve bir anda dünyası değişiyor. Artık tek bir amacı oluyor ve o da babasının hatıralarının peşinden gitmek... Elbette konuyu daha fazla anlatıp hikayeyi rezil etmeyeceğim ama siyah-beyaz çizimleriyle ve farklı, skeç-vari çizim tekniğiyle Sualtı Kaynakçısı baştan sona merakla okuyacağınız bir çizgi-roman olmuş. Zaman zaman gerçekçi, zaman zaman hayal dünyasına doğru ilerleyen, iyi kurgulanmış bir eser. Yine de bence bu kitaptan tam anlamda keyif almak için yaşınızın biraz büyük olması gerekiyor; bir an 13-16 yaş aralığındaki kanı deli gibi kaynayan erkeklerimizin ve kızlarımızın tempoyu düşürüp elinde kahvesiyle bu çizgi-romanı okuduğunu düşünemedim...

Dünyaya kapalıyız, iyi günler

Eminim herkesin ilgi odağında bir ülke vardır. Bazılarımız oraya gitmek ister, bazılarımız da orada neler döndüğünü anlamak... Benim için de Kuzey Kore müthiş



Sualtı Kaynakçısı gibi eserleri okurken arkada Gabriel Faure – Pavane gibi parçalar çalmalı; öyle Türkçe Pop, Rock, metal, elektronik müzik gitmez





bir gizem. Orada tam olarak neler oluyor, nasıl bir yaşam var, yasaklar ne kadar yasak, aşırı bir merak içerisindeyim. Zaman zaman Google Maps'ten kuşbakışı da olsa ortamı incelerken buluyorum kendimi, o derece bir ilgi...

Bu merakımı bir ölçüde gideren önemli bir yapım da Guy Delisle'nin Pyongyang'ı oldu. Kuzey Kore'nin başkentini kitabının isminde veren Delisle, orada animasyon işleriyle uğraşmak için gittiği süre boyunca yaşadıklarını esprili bir dille anlatıyor. Basit, siyah-beyaz çizimler sayesinde daha da ilgi çekici bir eser haline geldiğini düşündüğüm Pyongyang'da Kuzey Kore'nin gerçekten sağlam bir diktatör rejiminde yönetildiğini anlıyorsunuz. Örneğin yabancılar, yanlarında Kuzey Kore'li rehberleri olmadan şuradan şuraya gidemiyormuş, radyo yasakmış, Amerika gerçek bir düşman olarak lanse ediliyormuş vb. Arada birçok ufak detayla ortamın ne kadar baskıcı olduğunu daha da iyi anlıyor ve Kuzey Kore'yi bir de kendi gözünüzle görmek istediğinize karar veriyorsunuz. En azından bende durum bu şekilde cereyan etti!

Sanat sanat için mi?

İyice +25 yaş formatına dönen bu ayki Çizgi Dünyalar köşemizin son konuğu da Buzul Çağı. Diğer konuklara nazaran hepten sanatla iç içe yürüyen ve Louvre Müzesi'nde yer alan sanat eserlerine veya genel olarak eski tablolara, heykellere karşı ilginiz yoksa kesinlikle en ufak keyif alamayacağınız Buzul Çağı, ilginç bir konu işliyor.

Şöyle ki binlerce yıl süren bir buzul çağından sonra insanlık halen hayatta kalmayı başarıyor ama bildiğimiz dünya veya medeniyet artık yok. Hatta öyle ki eski dönemlere ait hatıralar ve bilgiler de ortadan kalkmış; Rönesans dönemi eserlerinin neleri simgelediği ve o dönemin hayat biçimleri insanlar tarafından bilinmiyor.

Dünyada yaşamını sürdüren bir grup insan ve konuşabilen bir köpek, yolculukları esnasında Louvre Müzesi'nin içine düşüyor ve sanat eserlerini incelemekle birlikte daha da fantastik olayları yaşarken buluyor kendilerini.

Dediğim gibi bu çizgi-romandan keyif almak için sanat tarihine ilgi duymak ve "Marvel DC'yi pataklar!" muhabbetini hafif geride bırakmış olmak gerekiyor. (Bunu bir yanlış olarak değil, "insan yaşamının bir dönemi" olarak algılamalısınız; insanın her yaşta zevkleri farklılaşıyor.)

Gelecek ay tekrar popüler çizgi-roman serilerine dönmeyi planlıyorum, bakalım yayınevleri bu bir ay boyunca yeni hangi çizgi-romanları yayımlayacak...

◆ **Tuna Şentuna**



OTAKU CHAN

Bu sefer size sezon animelerinden ya da tematik konulardan bahsetmeyeceğim. Çünkü öyle bir konu var ki iş eninde sonunda buna gelsin istiyoruz: Japonya'ya gitmek ve orada anime, mangayla ilgili hac yolculuğu gerçekleştirmek!



Dört gündür Japonya'dayım. Burada iki hafta kalacak olsam da Japonya o kadar büyük bir yer ki sabah dokuzda başlayıp gece on ikiye kadar gezmeme rağmen hep bir şeyler eksik kalıyor. Peki böyle bir geziyi nasıl planlamalı?

Elbette kur ucuzken gitmeli. Uçak biletlerini yaklaşık altı ay önceden alınca daha ucuza geliyor ama oteliydi, cep harçlığıydı derken kur farkıyla son dakika vurgunu yiyebilirsiniz benim gibi.

Tarihleri belirlediniz ve uçak biletlerini aldınız. Sıra geldi ne gün hangi şehirde olacağınıza karar vermeye. Kaldığım sürenin yaklaşık üçte ikisini Tokyo'ya ayırmıştım. Geri kalan üçte biri ise daha geleneksel geziler için Kyoto ve Osaka'ya.

Günleri kesinleştirdiğimizde sıra geliyor oteli belirlemeye. Ben genelde yurt gibi 20 kişilik odalarda kompartımanlara ayrılmış, biraz tabutumsu kısımlarda kalıyorum. Ama bu da tam kapsül otellerden sayılmıyor bildiğim kadarıyla. Başta biraz ürkütücü gelse de içine girince alışıveriyorsunuz. Bu tip hostel tarzı yerleri bulmak için Booking ya da Agoda gibi sitelerde en ucuz mekanları inceleyebilirsiniz. Peki hosteli nerede aramalı?

Japonya'nın en merkezi metro hatlarından biri Yamanote Line. Bu hat üzerinde ya da çevresindeki bir mahallede hostel seçmeniz işinizi çok kolaylaştıracaktır. Ben Nippori çevresindeki yerlere bakmıştım. Kullandığım web sitesi hemen ödeme almıyordu. Ama baktınız kur artacak gibiyse ödemenizi hemen yapın derim.

Japan rental isimli bir web sitesinden de telefonuma uygun internet data hattı kiraladım ve otelimin adresini teslimat adresi olarak seçtim. Eğer gündüz vakti havaalanına varıyorsanız oradan da teslim alabiliyorsunuz.



Konnichi-wa Tokyo!

Geldik Japonya'ya, Narita Havaalanı'na adımınızı attınız. Metroya doğru ilerlerken çeşit çeşit bilet aleti görüyorsunuz. Hemen gidip bir görevliye "Suica" dediniz mi size gösteriyor. O aletten İngilizce menüyle bizim akbil vari ama pek çok "konbini"de (market) kredi kartı gibi de kullanabildiğiniz kartı içine sağlam bir para yükleyerek satın alıyorsunuz.

Japonya'da metro hatları çok çeşitli ve biraz karışık gibi gözüküyor. Allah'tan Japan Transit diye İngilizce bir telefon app'i var. Onu benim gibi sonradan keşfetmeyin, önceden indirin. Böylece kimseye sormaya gerek kalmadan metrodaki beleş internete bağlanıp hangi platformdan hangi hattı kullanarak Narita'dan otelinize gidersiniz, görebilirsiniz.

Otele problem olmadan yerleştik. Öyle koca koca bavul dolusu kıyafetle gitmek yok, mümkünse az eşyayla götürün. Sonuçta uçakların belli kiloya kadar izni var ve biz buradan bavullarımız dolu döneceğiz. Zaten her yerde çamaşırhaneler var. Çok cüzi bir fiyata çamaşırlarınızı yıkayıp kurutabiliyorsunuz.

Bu işi de hallettiğimize göre son olarak bir de yeme içme olayına değinmeli. Marketlerden bir şişe su alın ve o şişe size tatil boyunca eşlik etsin. Çeşme suyu içilebiliyor ve şişenizi her yerden doldurabiliyorsunuz.





Onaka ga sukimashita

Yiyecek konusuna girelim. Süpermarketlerde kapanış saatinden önce Onigiri ve Bento'ların bazılarında indirim oluyor. Adamların 100 yeni bizim beş liramız, onunla da anca bir onigiri alabiliyorsunuz. (Ben 2012'de Japonya'ya gittiğimde 100 yen 2.2 TL'ydi. 6 senede iki katını geçmiş, yaşasın Türkiye! – Tuna) Bunlar biraz da olsa tok tutuyor. Hazır ramenlerden de alabilirsiniz, konbini ve süpermarketlerde sıcak su da oluyor.
Büyük alışveriş merkezlerinin içindeki süpermarket ve yiyecek dükkanlarında sürekli tatmanız için küçük küçük yiyecek ve içecekler veriyorlar. Bir uçtan başlayıp öbür uçtan çıkana kadar pilavı, turşusu, balığı, sakesi, tatlısı ne varsa yedim ve resmen bedavaya doydum. Bu da etrafı gezerken yöresel ve farklı tatları denemenin güzel bir yolu oldu.

Ryoko suru!

Bir şehirden başka bir şehire giderken de hızlı tren yani "Shinkansen"i kullanmak çok pahalıya geliyor. Sürekli bir yerlere gitmeyecekseniz Türkiye'den "pass" almanın da çok bir anlamı yok. Hesabınızı yapın, baktınız çok geldi, ağır aksak ilerleyen yavaş trenleri tercih edin. Onların "pass"leri çok daha ucuz. Uzun mesafelerde sabaha karşı ilk trene binseniz, öğlen gibi orada oluyorsunuz ve bir gece otel parası vermekten kurtuluyorsunuz. Ee gece boyunca dolanacak değilsiniz. Manga cafeler ya da 24 saat açık restoranlar bunun için var. Manga cafelerde çok cüzi bir fiyata 3 ya da 6 saatlik yarı kapalı bölümler kiralayabiliyorsunuz. Gece yarısı girseniz trene vaktine kadar böyle yerlerde vakit geçirebilirsiniz.

Peki aylarca biriktirdiğimiz parayı ne yapacağız? Öncelikle animelerde gördüğümüz ramen, takoyaki, melon pan gibi yiyeceklere, Shonen Jump'ın J-world'ü gibi mekanlarda manga ve animelere özel servis edilen yemeklere, maid-café ya da manga, anime serilerine özel cafelere harcayacağız bir kısmını. Anime haccının gurme kısmı bu. Peki geri kalanını neye harcıyoruz? Tabii ki ikinci el figür, manga, "merchandise" gibi şeylere ve özel sergilerin, müzelerin giriş paralarına... Kısacası anime ve mangayla alakalı her şeye. O yüzden işin hayatta kalma kısmını optimum barınma, yiyecek ve içecekle halletsek yeter zaten.
İnternette bol bol sevdiğiniz şeylere dair araştırma yapın. Bu yerlerin isimlerini, adreslerini dijital ortamda saklayın. Zira internet olunca haritadan bakıp bulmak çok kolay.

Ja, mata!

Gelelim burasının nasıl bir yer olduğuna ve neler gördüğüme. İnsan her yerde animelerle ilgili reklamlar, sergi haberleri görmekten bir an ütopyada zannediyor kendini. Odaiba'da Gundam heykelini görmek, ışık şovlarını izlemek müthiş bir duygu. Gundam Unicorn'un şovlarını izlerken gözlerim doldu diyebilirim. 19 metrelik gerçek boyutlu bir Gundam görmek... Kelimeler kifayetsiz kalıyor. Akihabara gibi önemli bir yerde dolaşırken benzer ilgilere sahip yüzlerce insanla bir arada olduğunuzu hissetmenin verdiği his de bambaşka. Mandarake gibi yerlerde her yer figür. İkinci el istemezseniz de neredeyse her sokakta, her caddede uygun fiyatlı sıfır ürünlere denk gelebiliyorsunuz. Önemli olan hemen almayıp gün sonu karar verip hem en uygun fiyatı bulmak hem de neyi istediğinizden emin olmak. Yoksa daha ilk dükkanda parayı bitirmemek işten değil. İkebukuro en büyük Animate'in olduğu yer. K books gibi ikinci el ama temiz figür, eşya alabileceğiniz yerler gırla. Sunshine City içinde zaten J-world var. Girişi paralı ama fazlasıyla değiyor. Şans eseri Sunshine içinde Yoshitaka Amano'nun sergisine denk geldim. Final Fantasy için yaptığı 150'ye yakın eser ve ekstradan 200 çizim... Burada hayat böyle... Çok sevdiğiniz bir sanatçının sergisine, kısa dönemli kafesine falan rastlayabiliyorsunuz.
Buradan Kyoto'ya devam. Kyoto özellikle Şinto inancıyla ilgilenenlere göre bir yer. Çok daha geleneksel. Tapınaklarıyla ünlü. Natsume, Mushihi, Nurarihyon, Noragami gibi Şinto ve Yokai'ler ile ilgili pek çok bilgi hatta gördüğünüz tapınaklar burada. Ama sadece o kadarla da kalmıyor. Kyoto Uluslararası Manga Müzesi ve Osamu Tezuka Müzesi de Kyota'da. Hatta Tezuka Müzesi içinde kısa süreliğine takipçileriyle buluşacak olan bir Macross sergisi var. 350'den fazla eser ilk defa bir arada sergilenecek. Gezdikçe, gördükçe aktarmaya da devam edeceğim. Japonya'dan sevgiler... ◆ **Merve Çay**



KÜLTÜR & SANAT

COS-PLAY REPUBLIC

İleri teknoloji seviyesi ve düşük yaşam kalitesi... Karşınızda **cyberpunk** hakkındaki gerçekler.



Cyberpunk için daha parlak renkleri tercih etmelisiniz.

Bazı şeyler bırakılmaz, sadece ara verilir. Mesela World of Warcraft. Araya zaman girer ve tek sinematikle gaza gelip, oyuna geri dönersiniz. Bu duruma bağışıklık geliştirmiş dostları tebrik ediyoruz. Konumuz tabii ki MMORPG değil, yine de bir yerlerden olayı bağlamam lazımdı. Mesela cosplay de bırakması zor bir hobidir. Bunun nedeni cosplayle ilgilenen bireyler, zamanın nasıl geçtiğini anlamadan eğlenceyi sonuna kadar yaşamayı seven kişilerdir. Pek tabii ki ülkemizin bulunduğu şartları ve fiyat konusunda hepimizin özgür olamayışı, cosplayi bile belli noktalarda etkilemeyi başarıyor. Sonuç olarak cosplayden para kazanma konusu biraz zor. İmkansız değil ancak zor.

Geleceğe dönüş

Steampunk sonrası cosplay ve cyberpunk. Evet, kafaların biraz karıştığı konulardan biri. Hazır Cyberpunk 2077 gazı varken, cosplaydeki gelecek noktalarına değinmemek büyük ayıp. Cyberpunk, ülkemizde siberpunk olarak bilinir. Ayrıca ileri teknoloji seviyesi ve düşük yaşam kalitesi olarak dillendirilir. Yani ortada lüks bir yaşam yok ancak teknolojik açıdan her şey ileri seviyede. Cyberpunk ayrıca zayıflara yer vermeyen kültürlerden biridir. Tıpkı ormanda avın her zaman kaçmak zorunda kalması gibi. Cyberpunk evreninde hayatta kalmak için güçlenmek ve zayıflarla takılmak yerine, hayatta kalmayı öğrenmek bir gerekliliktir. Deus Ex, System Shock gibi oyunların yanında, Matrix, Terminator, Robocop, Blade Runner gibi filmler cyberpunk kültürünün en başarılı örnekleridir. Peki cosplay kısmında cyberpunk, neler yapar? Veya ne kadar başarılıdır? Cosplayde cyberpunk kısmı, tıpkı steampunk gibi tercih edilebilecek eğlenceli dallardan biridir. Yani cosplay nasıl özgür bir hobiyse, cyberpunk tercih edilebilecek kostüm türlerinden biridir. Kimse size cyberpunk cosplayi yapamazsın diyemez. Katıldığınız etkinliklerin belli bir temayı uygulaması dışında tabii ki. Aksi durumda tema hoşunuza gidiyorsa, neden olmasın?



Cyberpunk malzemeleri

Genelleme yapmak hata olacağı için biraz gerilerden başlayalım. Malzeme konusunda en büyük yardımcınız parlak metalin rengidir. Steampunk gibi bakır renk, buhar veya saat çarkları değil de ileri teknolojiyi düşünmek gerekir. Tabii ki geleceğin bize neler vereceğini bilemeyiz ancak unutmamak gerek ki hayal gücümüz, her zaman en önemli malzememizdir. Cyberpunk, özellikle giyim konusunda deri ve türevlerini kullanan kültürlerdendir. Ancak Steampunk gibi daha eskitilmiş değil, vahşi görünümü tercih eder. Siyah deri ceket, pantolon, kemer ve dahası. Cyberpunk cosplayleri genelde kendine özgü karakterlerden oluşur. Malzeme kısmında parlak kumaşlar, hatta yapılabiliyorsa biyonik kol, bacaklar kullanılır. Steampunk gibi parçaları deriye yapıştırmak veya peruğa, uygun gözlüğü iliştirmekten fazlası gereklidir. Pek tabii ki burada steampunk cosplaylerini yermiyorum. Malum, her hobinin belli zorluğu olduğu kadar kolaylığını da bulmak mümkün. Cyberpunk cosplay malzemeleri arasında deri ve benzeri parlak kumaşların dışında, ek olarak ileri teknolojili silahlar da görselliğe güzellik katar. Cyberpunk cosplayi yaparken kendinizi insanmış gibi düşünmenize gerek


Cyberpunk, daha vahşi ve sert duruşları temsil eder




Cyberpunk, hayatta kalma mücadelesi demektir.

yok. Yarı makine olabilir veya tamamen cyborg görünümüne sahip olabilirsiniz. Tabii unutmayın, bunların hepsi hayal gücümüzden ibaret, kendinizi fazla kaptırmamanız önemli. Bol bol parlak ışıklar yani LED'ler kullanabilirsiniz. Gözlük veya şapka seviyorsanız, bunları da ışıklandırabilir ve hatta renk verirken parlak metal renkleri tercih edebilirsiniz.

Cyberpunk aksesuarları

Dışarıdan zor gibi görünse bile cyberpunk konsepti, uygulama bakımından sadece zamanınıza ihtiyaç duyar. Olur da işin içerisine bol LED veya aksesuar koyacaksanız, vay halinize. Birkaç örnek vermek gerekirse, pantolon kenarlarına LED takmak ilginç fikirlerden birisi. Tabii işin içerisine elektrik ve ışık girince, teninizin bundan zarar görmeyecek şekilde ayarlanması önemli. LED konusunu iyice araştırmadan girişmeyin. Bundan daha ilerisi gözlerinizin cyborg gibi parlamasıdır. Merak etmeyin gözlerin içerisine LED yerleştirmek gibi durum yok. Doğru malzemelerle ve tabii ki çokça kablo ile gözleri parlatmak mümkün. Kulak arkası kulaklık gibi düşünün. Tekrar bu konuyu da iyice araştırmanızı öneririm. İnanılmaz karizmatik görünür. Yapım aşaması da oldukça kolaydır. İnternetten "cyberpunk LED eyes" şeklinde aratırsanız, yardımcı birçok kaynak bulabilirsiniz. Aksesuar konusunda ışık saçan bol kablolu peruk veya gözlükler de tercih edilir. Hatta daha ileri bir örnek vermek gerekirse, 3D yazıcıdan uygun malzemelerin çıktısını alıp boyayabilirsiniz. En çok tercih edilen aksesuar ise LED ışıkla süslenmiş, omuzluk niyetine cekete iliştirilen dikenlerdir. 3D yazıcıdan çıkması çok da uzun sürmez. İlla ışıklı yapmanıza da gerek yok. EVA sünger ile dikenleri yapabilir, saç tacına dikenleri yapıştırabilirsiniz. Ardından metalik renklerle onları süsleyebilirsiniz. Diken işlemini eldivenler ve peruğunuza da yapmak mümkün. Ayakkabıları es geçmemek lazım tabii ki. Yaz sıcağında bot ile uğraşmaya gerek yok diyenlerdenseniz, spor ayakkabınıza da LED kullanabilirsiniz. Her yer LED oldu farkındayım, merak etmeyin örnekler çoğaltılabilir. Olay, sadece metal rengi kullanmak da değil. File çoraplar, renkli rasta saç modeli, parlak renklerle süslü kumaştan yapılmış bluz ve dahası.

Metalden fazlası

Cyberpunk, gelecekte metalden fazlasının olacağını savunur. Elinizde laptop, göğsünüze bağlı kablolar hayal edin ya da tamamen kelsiniz ve yüzünüzün yarısı robotik parçalarla süslü. Birçok oyun ve film karakterinin de cyberpunk versiyonunu bulabilirsiniz. Hazır Cyberpunk 2077 gündemdeyken, cosplay konusunda internette düzinelerce fikir bulmak mümkün. Beğendiğiniz karakterlerin cyberpunk versiyonlarını bulduğunuzda oldukça eğleneceğinizden eminim. Tıpkı steampunk gibi cyberpunk için de çok çeşitli aksesuarlar, silahlar, takılar, gözlükler, şapkalar ve dahasını üzerinizde taşıyabilirsiniz. Tabii bu sefer sibernetik düşünmeniz gerekiyor. Daha fazlası ve kafanıza takılan sorular için sosyal medyadan beni dilediğiniz zaman dürtebilirsiniz. ◆ **Ceyda Doğan Karaş**



Beni Eskiden Bir Kız Çok Üzdü Cem Şancı

cemsanci@chip.com.tr Cem_Sanci

CD Projekt RED ve bilimkurgu devrimi

Hatırlayacaksınız, LEVEL'da çok uzun yıllar boyunca bilim kurgu hakkında bir köşe hazırladık. Bütün dünya orta çağ fantezilerine, kılıç kalkanlı video oyunlarına bulanmışken ve bilim kurgu temalı oyunlar video oyun yapımcıları tarafından üvey evlat muamelesi görürken, bilim kurgu sevenler olarak göz yaşlarımızı hep LEVEL sayfalarına döktük.

Steam'in Early Access'i ve KickStarter gibi topluluk fonlama imkanları sayesinde, pek çok küçük/kişisel/bağımsız oyun geliştiricisi, para babası oyun dağıtımcılarına muhtaç kalmadan oyun geliştirebileceklerini fark edince, bilim kurgu temalı video oyunlarında hızlı bir yükseliş gördük. Hatta, bunu çok sık tekrar ediyorum ama, video oyun dağıtımcılarının uzay gemisi simülasyonlarını sürekli geri çevirmesi nedeniyle Elite'ın yapımcısı David Braben ve Wing Commander'ın yapımcısı Chris Roberts, 20 yıldır video oyun dünyasından uzak kalmışken, topluluk fonlaması sayesinde piyasaya geri dönüp bomba gibi iki uzay gemisi simülasyonu ortaya çıkardılar. Her ne kadar Chris Roberts bu konuda ağır eleştiriler alıyor ve oyunu hala bitiremediği için tepki çekiyorsa da, bu abimizi çocuk yaşlardan beri takip eden, 20-30 sene önce yabancı dergilerdeki sayısız röportajını okumuş biri olarak ne kadar mükemmeliyetçi ve takıntılı biri olduğunu biliyordum ve Star Citizen'i duyurduğunda, oyunu on seneden önce tam anlamıyla piyasaya süremeyeceğini tahmin ediyordum. Bugünün oyun severleri oyunların fabrikasyon olarak patır patır önlerine gelmesine alıştıkları için Star Citizen gibi ultra detaylı bir sanat eserinin yapımının 10 yıl alabileceğini tahmin edemiyorlar. Neyse, asıl meseleye dönelim.

Bu ay Gamescom nedeniyle CD Projekt RED'in geliştirdiği CyberPunk 2077'in detaylı oynanış videosuna kavuştuk. 48 dakikalık oynanış videosunu izlediğimde, 10 yıldır sadece Gerald abimizin canavar avcılığı öykülerine odaklanmış CD Projekt'in bile oyun severlerin kaliteli bilim kurgu oyunlarına olan özleme kayıtsız kalmadığını anladık. Üstelik, elinde The Witcher gibi her oyunu milyar dolar kazandıracak bir marka varken. Yeni bir marka oluşturma riskine girmeksizin bütün enerjilerini Gerald'ın hikayesine odaklasalar, 70 sülalesine yetecek kadar çok para kazanmaları kesin olan CD Projekt'in, büyük risk alarak CyberPunk 2077'yi geliştirmiş olması, üstelik de oynanış videosundan gördüğümüz kadarıyla, oyuna gerçekten çok büyük bir emek ve bütçe ayırmış olmalarından, yıllardır LEVEL'da ağlaya ağlaya bir hal olduğumuz bilku devriminin artık yaşandığını görüyorum. Yani, sevgili dostlarım, çok ağladık, çok helak olduk, yeri geldi alay konusu olduk, yeri geldi bize acıyarak baktılar ama artık bilku'ın yükseliş çağına girdiğimizi düşünüyorum.

Cyberpunk 2077'yi hala incelemediyseniz, LEVEL'ın Ağustos sayısındaki ön incelemesine de göz atmanızı ve bu oyunu mutlaka takip listenize almanızı tavsiye ediyorum. ◆





Level Me Up Şahin Derya

sicherheits@gmail.com

Vampirler ve Dracula üzerine

Biraz da Gabriel Knight'lık yaparak bu ay sizlerle uzun yıllar önce yazdığım bir ödevi paylaşmak istedim. Dergi standartları için çok uzun olduğundan devamını internetten okuyabilirsiniz.
Zamanında babasının ödemediği vergiler karşılığında kardeşi Radu ile birlikte rehin alınan ve sarayda bir şehzade gibi yaşayan Vlad'ın ilham verdiği, şahsen bugüne dek çekilmiş en iyi film olarak gördüğüm Coppola'nın Dracula'sı konumuz. Fatih Sultan Mehmet ile şahsen tanıştığını söylemeye gerek yok sanırım. Türkçeyi çok iyi bildiğini de. Tarihteki ilk biyolojik savaşı da ordumuza karşı hastaları gönderip araya karışmalarını isteyerek yapmış, çok az bir kuvvetle bize kök söktürmüş, çok ama çok zorlu düşmanımızdır kendisi. Fatih, kazığa çakılmış Türkleri ve diğer müttefik sayılan insanları (ki buna kadın ve çocuklar da dahil bildiğim kadarı ile) garibanları gördüğünde "Bunu hak etmek için bir insan ne yapmış olabilir?" demiştir. Ordunun içine şahsen sızdığı da dedikodulardandır. Osmanlı, ona karşı "güzel" lakaplı kardeşi Radu'yu kullanmıştır. Onu öldüren ise soyluları olmuş, büyük ihtimalle de kellesini -onu yıllarca hapiste tuttuktan sonra- İstanbul'a göndermişlerdir. Çünkü mezarında bulunamamıştır. Büyük ihtimal Yedikule Zindanları ve özellikle kanlı kuyu civarıdır gömülü olabileceği yer. Umarım bu ayrıntılı incelemeyi ve filmi birlikte üzerine daha yoğun düşünerek izler ve okursunuz. Oscar alan kostümler ve Wojciech Kilar'ın unutulmaz müziklerine ayrıca vakit ayırmanızı dilerim.
Kocaman karanlık şatosunda tek başına yaşayan, karanlıkların lordu... Etrafına ölümden başka bir şey getirmeyen olumsuz cani. Böyle düşününce ne basit değil mi? İki tane sivri dış. Kaş gücü aşırı olabilir ama, gelse, ya kafasını keseriz ya da kalbine tahta bir kazık saplarız, olur biter. 1-2 fire versek de önemi yok. Koskoca Dracula'yı öldürüyoruz, değil mi? Bizi ne kadar korkutsa da onu ne kadar basit veya kompleks algılasak da Kont Dracula gerçekten üstüne düşünmeye değer bir karakter.
Sebebi ne onun ölümsüzlüğünde ne de acımasızlığında, en azından benim Dracula hakkında biraz okuyup düşündükten sonra fark ettiğime göre ondan beklenemeyecek kadar uzaklarda bir yerde saklı asıl gerçek. Düşündüklerimi daha net anlatabilmem için Dracula kimdir, biraz ondan bahsedeyim. Romanın yanı Dracula'nın yazarı Bram Stoker'ın anlattığı ve bu konu üzerine çevrilen pek çok filmin sonunda artık evrenselleşen Dracula karakteri, Romanya'nın Karpat Dağlarında yaşamış veya yaşayan bir kişi. Pek öyle sıradan biri değil. İsminde neden kont gibi popüler bir unvanın olduğunu incelediğimizde onun tarihsel kişiliği bize cevabı veriyor. Stoker'ın da baz aldığı Vlad yani orijinal Dracula, 15.yy da yaşamış bir Sırp despotu. Düşmanlarına karşı acımasızlığı ile tanınan bu kontun tarihteki gerçek hikayesinin ise Dracula ile uzaktan yakından hiçbir alakası yok. Türklerin elinden bir kez kurtulduktan sonra kendi ülkesinden yine Türkler tarafından sürülen ve tahtına Türk padişahının kendi istediği birini oturttuğu şanssız bir kral. Stoker'ın Dracula'sı ise bu kral üstünde bazı noktaları baz alarak gelişiyor. Mesela Dracula sülalesi, kilise ve Hristiyanlığın koruyucusu, kutsal bir kan taşıyorlar inanca göre. Dinin kılıcı olan bir acımasız kralı Stoker bu yüzden seçmiş olmalı. Tarihin bir noktasında Stoker eline aldığı kral karakterini kendi sözlerine göre, yediği balıktan dolayı kabus gördüğü bir akşam, kabusunda yaşadıklarına dayanarak yeniden şekillendirir. Kral zaferle döndüğü savaştan (karaktere en yakın film de Coppola'nın filmidir) şatosuna döndüğünde kraliçesinin intihar ettiğini görür... ◆



Yazının devamını LEVEL Online'dan okuyabilirsiniz:





Bir Sonraki Dünya Ertuğrul Süngü

sunguertugrul@gmail.com ErtugrulSungu

Cyberpunk 2077

Bir Gamescom'u daha geride bıraktık en beğendiğim okuyan insan. Onlarca oyun, birbirinden farklı sunum ve firma... Her yanımız önümüzdeki aylarda ve yıllarda piyasaya çıkacak oyunlar ile doldu. Fakat her fuarda olduğu gibi genelde bazı isimler vardır ki gereğinden birkaç adım ileri çıkar. Bu yılın şüphesiz en iddialı ismi de uzun süredir peşinde olduğumuz Cyberpunk 2077 idi. Oyun içi görüntülerin yayımlandığı ve nihayetinde tam anlamıyla oynanabilir videosuna kavuştuğumuz yapımın vadettikleri, sanıyorum herkesin ağzını bir karış açık bırakmaya yetti de arttı bile. CD PROJEKT RED yine öyle bir iş yapmış ki aşık olmamak resmen elde değil. Fakat her daim olduğu gibi oyuna baktığım anda beni ilk olarak vuran atmosfer oldu. Pek tabii bu atmosferin yaratılmasında da Cyberpunk teması muazzam bir rol oynuyor.

Peki nedir bu Cyberpunk? Aslında bu soruya cevap vermek için uzun bir makale yazmak gerekiyor ama temelde bilim kurgunun, fütüristik bir alt kolu diyebiliriz. Her daim olmasa da yoksulluk ile yüksek teknolojinin bir araya geldiği bir dünya sunar. Bahsettiğimiz yüksek teknoloji içerisinde ziyadesiyle gelişmiş bir yapay zeka ve sibernetikler bulunmaktadır ki bu gelişmeler sayesinde bizim bildiğimiz dünya baştan aşağıya değişir. Tüm bu gelişmeler sayesinde siyasi yapıda da belirgin değişimler söz konusudur. Alabildiğine kalabalık şehirler ve kişi saysısı neredeyse bilinmeyecek miktarda bir dünya ortaya çıkar. Bu türün temelleri, aslında 1960 ve 1970'li yıllardaki yeni akım bilim kurgu yazarları olan Philip K. Dick, Roger Zelazny, J. G. Ballard gibi insanların mıncıklamaları ile atılmıştır. Bu dönemde Amerikada da patlama yaşayan uyuşturucu kültürü, teknolojik gelişmeler ve cinsel devrim ile birlikte bilim kurgu türünde muazzam bir atılım yaşanmıştı. Bu arkadaşların ardından, 1984 yılında William Gibson tarafından kaleme alınan ve bugün bile tüm ihtişamıyla kendisinden söz ettirmeyi başaran Neuromancer isimli eser, belki de bu türün gelişimini temelden değiştirmiştir. Bu noktada devreye Punk ve dönemin hacker kültürü girmiştir. Fark ettiğiniz üzere Cyberpunk denilen başlık, o kadar fazla yerden ve olaydan etkilenmiştir ki uzun uzadıya anlatmak gerekir. Özellikle döneminde Amerika'da yaşananlar, bu kültürün gelişmesine büyük katkı sağlamıştır. Bu noktada esas dikkat çeken notaysa, birçok farklı başlığın ve kültürün birleşip, kendisine özel bambaşka bir kültür olarak ortaya çıkmasıdır. Oluşturulan bu yapının sonucundaysa 1982 yılında piyasaya çıkan ve Ridley Scott tarafından filme alınan Blade Runnder beyaz perdede kendisini göstermiştir. Yakın zamanda ikincisi piyasya çıkan Blade Runner serisi, sanıyorum Cyberpunk kültürünü en iyi şekilde yansıtan isimlerden birisidir. Bu yıl içerisinde Netflix'e gelen Altered Carbon isimli kitaptan uyarlama dizi de bir diğer iddialı örnek olacaktır. Demem o ki Cyberpunk dediğimiz şeyi tam olarak anlamadan önce, dünyamızda neler olup bittiğine ve böyle bir kültürün nasıl ortaya çıktığına en başından bakmak gerekmektedir. Konu hakkında biraz bilgi alıp akabinde Cyberpunk 2077'yi deneyim etmek, inanıyorum ki çok daha keyifli bir deneyim sunacaktır.. ◆





Biz Biliyoruz da mı Oynuyoruz? Ceyda Doğan Karaş

ceydadogankaras@gmail.com cepejderi

MMORPG Kafası

Dünya'nın en iyi MMORPG'si Ultima Online'ı henüz oynamadınız mı? Ciddi bir soru sordum, niye gülüyorsunuz ki? Ultima Online "best game evah" geyiğinin mihenk taşıdır. Melodileri insanın içini kıpır kıpır eder, rol yapma konusunda hayal gücümüzün sınırlarını aşar. Tabii şimdi oynamaya kalksanız, yıl olmuş 2018, muhtemelen pek de memnun kalmazsınız. Albion Online da başlarda Ultima Online gibi olmaya çalıştı da pek beceremedi. Hala aktif oynayanı var, yine de "bi Ultima Online değil" yorumunu çok sıkça görmek mümkün.

MMO kafasını seven insan sayısı bayağı fazladır. Bedava olanlara dadanırlar, her evrenin hikayesini çözmeye çalışırlar, yeni insanlarla tanışırlar ve sosyalleşirler. MMORPG kafasını bu yüzden çok severim. Her online oyunda olduğu gibi MMORPG'ler de yalnızlığınıza pek iyi gelmez "bence". Arkadaşlarınızla konuşarak oynamak işin asıl eğlenceli kısmıdır. Daha güzel bir örnek vereyim, MMORPG'ler yabancı dilinizi geliştiren mükemmel araçlardır. Bu türdeki oyunlar yabancı arkadaşlar edinmenizi ve bazı kelimeleri öğrenmenizi sağlar. (Btw, asap, afk, brb vb.) Kısaltmalar istemesiniz bile hayatınızın bir parçası haline gelir ki bunu sürekli yapmayın.

MMORPG kafası herkeste farklı süreçlere sahiptir. Bazılarımız mükemmel arkadaşlıklar kurar, bazılarımız ise memur hayatını hiç sevmez. Doğru okudunuz, MMORPG demek aslında memur hayatı yaşamaya benzer. Hikaye her ne kadar güzel yerlere bağlansa da eninde sonunda aynı aksiyonları almaya devam edersiniz. "Bana beş tavşan kulağı getir, üç zindan yap, şuradaki boss'u kes" ve dahası. Yani kendini tekrar eden yapının içerisinde hapsoluruz. Bu yapıdan çıkıp Matrix Online, Eve Online, Everquest gibi MMO tabanlı oyunlar bayağı başarılıydı. Ancak oyun sektörü ne yazık ki farklıdan çok, çoğunluğu dikkate almayı tercih etti.



MMORPG'ler genel yapıyı bozup, bizi daily quest kavramına alıştırıp, masa başına kilitleyip, muhteşem hikayeye sahip okyanustaki diğer balıklardan uzaklaştırmakta çok başarılıdır. Mesela Destiny hikaye olarak etkileyici olsa da oynanış noktasında oyuncuların kısa sürede uzaklaştığı oyunlardandır ya da The Last of Us, hepimiz için efsanedir ancak bir yandan da fazla hikaye odaklı olması, bazılarımız için iticidir. Daha verilebilecek birçok örnek var. İşte tam bu noktada "her şeyin fazlası zarar" lafının kafanıza dank etmesi gerekiyor. Aptal, basit oyunlar zamanınızı ve daha ötesi paranızı çalışıyorlar. Aradaki ince çizgiyi fark etmek çok önemli. Oyun oynamak, eğlenceli ve yeri geldiğince öğretici bir hobi. Saatlerce bilgisayar veya konsol başında oturmak zaten sağlığınıza zarar verir. Video oyunlarından vazgeçmek zordur. Daha ötesi MMORPG bırakılmaz, ara verilir. Kendinizi fazla kaptırmamanız çok önemlidir. Tıpkı World of Warcraft gibi. Yıllarınızı belli oyunlara harcadığınızda, oradaki güzelliklerden ve arkadaşlıklardan kopmak çok zordur. Halinizden memnunsanız ne güzel. Yine işin artılarına ve eksilerine dikkat etmelisiniz. Oyun oynamak güzel, MMORPG kafası ise candır. Örnek oyun falan isterseniz, beni nerede bulacağınızı biliyorsunuz *göz kırpar*. ◆

NEXT LEVEL



SPIDER-MAN

Şimdiye kadar gördüğümüz ve yakın gelecekte göreceğimiz en iyi Spider-Man oyunu mu?

HUNT
SHOWDOWN

TÜRKÇE DİL DESTEĞİYLE ŞİMDİ STEAM'DE!

Hunt: Showdown, Crysis'in yapımcılarından çıkan,
ağır PvE unsurlarına sahip,
rekabetçi bir birinci şahıs PvP ödül avcılığı oyunudur.
Dünyanın en karanlık yerlerinde geçen bu oyun,
hayatta kalma oyunlarının heyecanını
karşılaşma tabanlı bir formatla buluşturuyor.

CRYTEK CRYENGINE

www.huntshowdown.com
www.facebook.com/huntshowdownturkiye